上下巻合わせて88タイトル

1998年1月16日発行（隔週金曜日発行） 第4巻第2号通巻60号

電撃攻略Station（ステーション）

年末年始のゲームライフに必携の超ド級PS攻略読本

SPECIAL Vol.6

上巻

- ファイナルファンタジータクティクス
- 悠久幻想曲
- マリーのアトリエ
- エースコンバット2
- ストリートファイターEXplus α
- がんばれ森川君2号
- アーマード・コア
- ダービースタリオン
- みんなのGOLF
- etc.

電撃プレイステーション 1/16号付録

'97後期PSソフト完全攻略

絶対役に立つ！ 持っていて得する！ 究極完全保存版

電撃プレイステーション　1/16号付録

電撃攻略Station　SPECIAL

Vol.6　上巻

■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
■発売元／主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2－9
©Media Works 1998　PRINTED IN JAPAN

1998年1月16日発行（隔週金曜日発行）第4巻第2号通巻60号

上下巻合わせて88タイトル

電撃攻略Station（ステーション） SPECIAL Vol.6 上巻

年末年始のゲームライフに必携の
超ド級PS攻略読本

ファイナルファンタジータクティクス
悠久幻想曲
マリーのアトリエ
エースコンバット2
ストリートファイターEXplus α
がんばれ森川君2号
アーマード・コア
ダービースタリオン
みんなのGOLF
etc.

電撃プレイステーション
1/16号付録

'97後期PSソフト完全攻略

絶対役に立つ！ 持っていて得する！ 究極完全保存版

電撃攻略Station SPECIAL Vol.6 上巻 『FFT』『悠久幻想曲』ほか、超特大攻略の第6弾 電撃プレイステーション

電撃攻略Station SPECIAL Vol.6 上巻

●デザイン／羽沢組●イラスト／伊藤勇太（©1997 スクウェア）●編集／中川大明、松崎啓太郎、宮田公彦
●ライター／岩崎幸一、岩崎誠、河原弘、佐藤光伸、佐藤裕志、城イドム、関根昌昭、高橋和広、田島勝、田中弘二、チョップ、中村泰宏、長谷川雅宏、広瀬絵美、藤平吉和、三井一穂、本内新太郎

※データ欄の略称は以下の通り。MC…メモリーカード、M…マウス、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、GC…ガンコン

掲載ゲームタイトル

ページ順

上巻

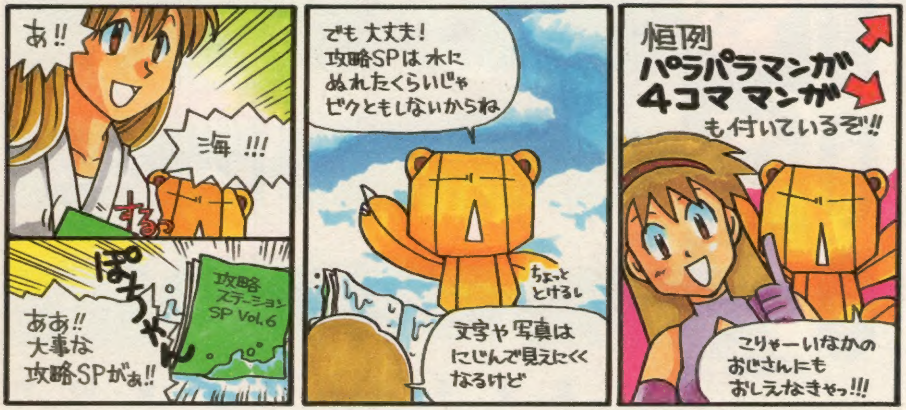
タイトル	ページ
ファイナルファンタジータクティクス	4
悠久幻想曲	24
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	34
エースコンバット2	42
ストリートファイターEX plus α	50
がんばれ森川君2号	54
アーマード・コア	58
ダービースタリオン	62
みんなのGOLF	66
ラングリッサーⅠ&Ⅱ	70
ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1～虹色の青春～	74
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	76
ZERO DIVIDE2 ザ シークレット ウィッシュ	78
QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	80
攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	82
沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	84
TOTAL NBA'97	86
ゼロヨンチャンプ DooZy-J	88
RUNABOUT ランナバウト	90
モンスターファーム	92
パンツァーバンディット	93
トレジャーギア	94
エーベルージュ	95
ネクストキング 恋の千年王国	96
スペクトラルフォース	97
メタルエンジェル3	98
タイムクライシス	99
バウンティソード・ファースト	100
雷弩機兵ガイブレイブ	100
ワールドサッカーウイニングイレブン'97	101
ガンバレット	101
ケイン・ザ・バンパイア 最後の選択	102
ときめきメモリアル対戦とっかえだま	102
デジカルリーグ	102
ポイッターズポイント	102
西暦1999～ファラオの復活～	103
MAD STALKER～FULL METAL FORCE～	103
レシプロヒート5000	103
超光速グランドール	103

下巻

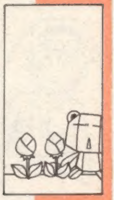
タイトル	ページ
サガ フロンティア	4
フロントミッション セカンド	20
ブレス オブ ファイアⅢ	36
同級生2	42
ファイナルファンタジーⅦインターナショナル	48
MOON	52
ラグナキュール	56
実況パワフルプロ野球'97 開幕版	60
こみゅにてぃぽむ	64
タクティクスオウガ	68
装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	70
ストリートファイターコレクション	72
My Dream～On Airが待てなくて～	74
あやかし忍伝くの一番	76
COOL BOARDERS2 Killing Session	78
グラディウス外伝	80
ナムコミュージアムアンコール	82
くるみミラクル	84
リンダキューブ アゲイン	86
卒業Vacation	88
ロックマンX4	89
バイオハザード・ディレクターズカット	90
ポルシェチャレンジ	91
マーヴル・スーパーヒーローズ	92
ウィザーズハーモニー2	93
どきどきシャッターチャンス☆～恋のパズルを組み立てて	94
ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～	95
ウイニングポスト2 ファイナル'97	96
大航海時代外伝	97
マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達～	98
黒の剣	98
トリバズ△	99
ファイナルドゥーム	99
Twisted Metal EX	100
エルフを狩るモノたち～花札編～	100
エンジェルブレード	100
初恋ばれんたいん	100
ジェットモト	101
栄光のセントアンドリュース	101
鉄道王2 世界征服の野望	101
美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語	101
天空のエスカフローネ	102
FIGHTING ILLUSION～K-1 REVENGE	102
サイキックフォースパズル大戦	102
バロウォーズ	102
J's RACIN'	103
MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	103
フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	103
マジカルドロップⅢ～よくばり特大号!～	103

あいうえお順

タイトル	ページ
アーマード・コア	上58
あやかし忍伝くの一番	下76
ウィザーズハーモニー2	下93
ウイニングポスト2 ファイナル'97	下96
栄光のセントアンドリュース	下101
エースコンバット2	上42
エーベルージュ	上95
エルフを狩るモノたち～花札編～	下100
エンジェルブレード	下100
ガンバレット	上101
がんばれ森川君2号	上54
QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	上80
COOL BOARDERS2 Killing Session	下78
グラディウス外伝	下80
くるみミラクル	下84
黒の剣	下98
ケイン・ザ・バンパイア 最後の選択	上102
攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	上82
こみゅにてぃぽむ	下64
サイキックフォースパズル大戦	下102
サガ フロンティア	下4
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	上76
沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	上84
J's RACIN'	下103
ジェットモト	下101
実況パワフルプロ野球'97 開幕版	下60
ストリートファイターEX plus α	上50
ストリートファイターコレクション	下72
スペクトラルフォース	上97
西暦1999～ファラオの復活～	上103
ZERO DIVIDE2 ザ シークレット ウィッシュ	上78
ゼロヨンチャンプ DooZy-J	上88
装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	下70
卒業Vacation	下88
大航海時代外伝	下97
タイムクライシス	上99
タクティクスオウガ	下68
ダービースタリオン	上62
超光速グランドール	上103
Twisted Metal EX	下100
デジカルリーグ	上102
鉄道王2 世界征服の野望	下101
天空のエスカフローネ	下102
同級生2	下42
TOTAL NBA'97	上86
どきどきシャッターチャンス☆～恋のパズルを組み立てて	下94
ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1～虹色の青春～	上74
ときめきメモリアル対戦とっかえだま	上102
トリバズ△	下99
トレジャーギア	上94
ナムコミュージアムアンコール	下82
ネクストキング 恋の千年王国	上96
バイオハザード・ディレクターズカット	下90
バウンティソード・ファースト	上100
初恋ばれんたいん	下100
バロウォーズ	下102
パンツァーバンディット	上93
美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語	下101
FIGHTING ILLUSION～K-1 REVENGE	下102
ファイナルドゥーム	下99
ファイナルファンタジーⅦインターナショナル	下48
ファイナルファンタジータクティクス	上4
フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	下103
ブレス オブ ファイアⅢ	下36
フロントミッション セカンド	下20
ポイッターズポイント	上102
ポルシェチャレンジ	下91
My Dream～On Airが待てなくて～	下74
マーヴル・スーパーヒーローズ	下92
マジカルドロップⅢ～よくばり特大号!～	下103
マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達～	下98
MAD STALKER～FULL METAL FORCE～	上103
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	上34
みんなのGOLF	上66
MOON	下52
メタルエンジェル3	上98
MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	下103
モンスターファーム	上92
悠久幻想曲	上24
雷弩機兵ガイブレイブ	上100
ラグナキュール	下56
ラングリッサーⅠ&Ⅱ	上70
RUNABOUT ランナバウト	上90
リンダキューブ アゲイン	下86
レシプロヒート5000	上103
ロックマンX4	下89
ワールドサッカーウイニングイレブン'97	上101
ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～	下95



まんが／宮城県 月風くちりあさん



ファイナルファンタジータクティクス

●発売日／97年6月20日●価格／¥6,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／4DバトルRPG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)

ゲームシステムを極めるのがクリアの早道

レベル

『FFT』のゲームシステムの特徴として、ユニットの能力を表すのに、2種類のレベルがからんでいることが挙げられる。まず1つはキャラクター固有のユニットレベル、もう1つがジョブレベルである。ジョブレベルに関しては、下で触れるので参考にしてほしい。さて、ユニットレベルというのは、大雑把にいって、ユニットの強弱を表した数値と考えてほしい。この数値を見比べることで、ある程度キャラの力量が推し量れるというワケだ。さらに、『FFT』ではユニットレベルのアップ時のパラメータ変化が、そのときについているジョブの傾向が反映される。例えば魔道士系ジョブなら魔力値、MPなどが、戦士系ジョブなら物理攻撃力やHPが上がるという風になっている。

◀同レベルのユニットでも、ジョブによって能力は大きく異なるのだ。

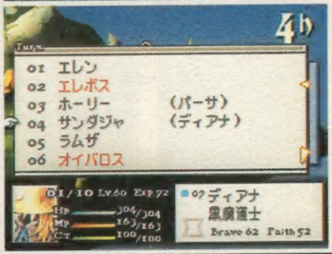
ジョブレベル

『FFT』の各ジョブには、ユニットレベルのほかに1～8段階までのジョブレベルが存在する。このレベルが上がると、戦闘で獲得できるジョブポイントが増加し、アビリティの習得が安易になる。さらに、他のジョブへの転職条件を満たすという、非常に重要な役割も持っているのだ。つまり、キャラ固有の能力値を示すユニットレベルに対し、ジョブレベルとは、そのユニットにおけるジョブの修熟度を表すものといえばわかりやすいだろう。『FFT』においては、アビリティの取得が最も重要な要素になっているため、ユニットレベルよりも、ジョブレベルの方が重要度が高い。この辺を考慮して、理想的なキャラを育成するために、効率よくジョブチェンジを行う必要性があるのだ。

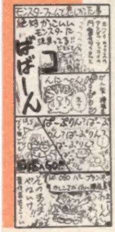
◀ジョブレベルの組み合わせによって転職可能なジョブが決定される。

CTB(チャージタイムバトル)

『FFT』の戦闘システムの最大の特徴は、リアルタイムの緊張感とターン性の手軽さを融合させたCTB。このシステムは、敵味方を問わず、CTG（チャージドタイムゲージ）が一杯になったキャラからコマンド選択が可能となる。そのため、各キャラクターのスピードの違いが戦局に大きな影響を与えるわけだ。また、コマンドによっては選択から発動までに時間差がある点も見逃せない。下の図を見ればわかるように、スピードに優れた忍者は、他のキャラよりも先にコマンド選択が可能となっているが、魔法を選択しているため、実際に攻撃に移るのはチョコボよりも後になってしまっている。そのため、チョコボ行動→忍者魔法発動→チョコボ行動の順で行動することになる。



◀戦闘の際には、どのユニットから行動可能になるかを常にチェック!!

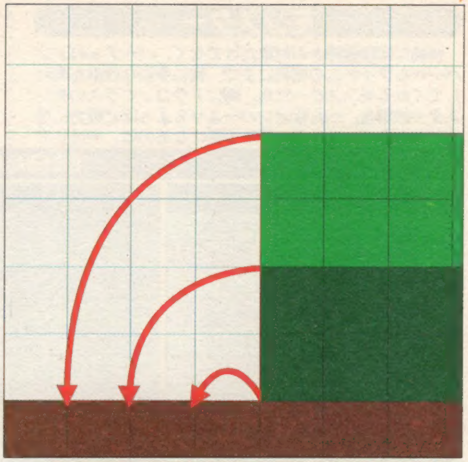


まんが／静岡県　青木三叉さん

高低差

『FFT』では、シリーズ初の高低差の概念が採用されており、これも戦術に微妙な影響を与えることになる。まず第1に、キャラクターのジャンプ力によって移動可能な地形が制限される。また攻撃可能範囲も同様だ。そのため、地形によっては直接攻撃が通用しないような場合も十分ありうる。戦場によって攻撃の使い分けが重要になるわけだ。中でも高低差の影響がもっとも顕著なのが弓や投石、そして銃などを用いた投射系攻撃。これらの攻撃は、高低差によって射程距離が大きく変化するのだ。具体的には、自分が標的よりも2h高くなる毎に射程距離が1伸び、逆に自分が標的よりも2h低くなる毎に射程は1短くなる。つまり高低差の激しい地形では、高地を押さえた側が圧倒的に有利となるわけだ。これは戦術の基本の1つなので覚えておくように。

▲投射系攻撃が得意なユニットは、常に高地に配置するのが勝利の鍵!!



魔法の効果範囲

◉ユニット指定

『FFT』は魔法の使用法も独特で、対象の指定の仕方が2種類存在する。まず第1はユニット指定。これは特定のユニットに直接魔法を使用する指定法だ。この方法では、魔法の発動までにユニットが移動した場合、魔法の効果範囲もユニットとともに移動する。そのため、確実に魔法をかけられるというメリットがある反面、対象の移動によっては味方を攻撃魔法に巻き込んでしまったり、あるいは味方と一緒に敵も回復させてしまったりといった事態も起こりうる。混戦時には、特に注意が必要となるぞ!!

◀特定の魔法に強い味方を対象に選び、チャージタイムの間に敵に突っ込ませる。

◉パネル指定

パネル指定の場合、場所を対象に魔法が発動するため、ユニットが移動しても効果範囲は変化しない。確実性には若干欠けるが、その分味方を巻き込む心配もない。重要なのは敵の動きを読んで、範囲を決定すること。また、味方ユニットをうまく使って、敵を効果範囲におびき寄せるようにするのが効果的。なお、ゲームが後半に入ってくると敵も賢くなってくるため、この効果範囲を意識して避けるように移動してくるケースが増えてくる。逆にこの性質を利用して、敵の動きを制限したり足止めをするのも有効。

◀特定の味方を守らなければならないケースでは、パネル指定で防衛ラインを作るのも手。

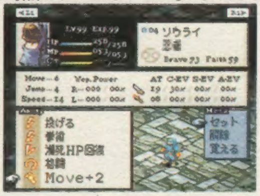
ランダムバトル

『FFT』の戦闘は、シナリオに関係したイベントバトルと、それ以外のランダムバトルに2分される。両者の最大の違いは、イベントバトルで登場する敵のレベルが基本的に固定されているのに対して、ランダムバトルで登場する敵のレベルは、味方ユニットのレベルに応じて強くなっていく点。当然登場する敵の種類も、ランダムバトルでは多彩に変化する。ちなみに出現する敵のレベルは、パーティ内の最高レベルの80〜100%。注意しなければならないのは、対象となるのがアタックチームのユニット中の最高レベルではなく、全パーティメンバー中の最高レベルである点。キャラを育てようとして、低レベルのメンバーのみでアタックチームを編成すると、思わぬ苦戦を強いられることになる。経験値やJPを稼ぐ際にも、戦力的なバランスを考慮するのが重要だ。

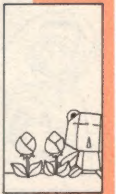
▲育てたいキャラと、そのサポートをする主力キャラのバランスを考えよう。

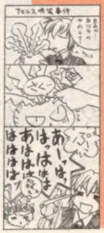
勝利条件

ランダムバトルとイベントバトルのもう1つの違いは、勝利条件の有無。イベントバトルには次の3種の勝利条件が存在する。すなわち①敵の全滅、②特定の敵を倒せ③特定のユニットを守れ、の3種である。①の場合はランダムバトルと同じだが、②③のケースでは独特の戦術が要求されることになる。まず②の場合、対象となるユニットを倒せば戦闘終了となるわけだが、対象ユニットがレアアイテムを持っていることが多いため、アイテムを盗むことを念頭において戦うのが重要。一方③のケースは、対象が倒された時点でゲームオーバー。そのため、敵の攻撃が対象ユニットに集中しないように配慮しなければならない。基本的に敵はHPの低いキャラやモンスターを優先して攻撃する傾向があるので、これらのユニットを囮に使う戦術などが有効となる。



▲特定のキャラを守る際には、移動力に優れたメンバーを入れるのも重要だ。




まんが／東京都 呉竹2号機改さん

モンスター

単純な経験値稼ぎの対象だけでなく、パーティのメンバーからアイテムの原料にまで、実に多彩な役割を果たしてくれるモンスターたち。特にドラゴンクラスのモンスターの場合、へたなメンバーよりもよっぽど戦力になることも多い。しかし、最も世話になるのは、やはりアイテムの原料としてだろう。この際に便利なのがモンスターの養殖。ランダムで出現するモンスターをわざわざ探し出して密猟するよりも、お目当てのモンスターを仲間にして、卵を産ませて数を増やした方が効率がいいというわけ。下に、モンスターを倒したときに毛皮骨肉店に並ぶアイテムの表と、そのモンスターが産むたまごのふ化するモンスターを表す表を掲載したので参考に。

毛皮骨肉店交換表

モンスター名	毛皮骨肉店に並ぶ物	モンスター名	毛皮骨肉店に並ぶ物	モンスター名	毛皮骨肉店に並ぶ物
チョコボ	フェニックスの尾	ボーンスナッチ	ハイポーション	タイジュ	まもりの指輪
黒チョコボ	目薬	リビングボーン	魔道士のマント	牛鬼	バトルアックス
赤チョコボ	万能薬	グール	エーテル	ミノタウロス	さんごの剣
ゴブリン	ポーション	ガスト	ハイポーション	セクレト	ホーリーランス
ブラックゴブリン	ハイポーション	レブナント	ハイエーテル	モルボル	プラチナメッサー
ガルブデガック	メイジマッシャー	フロータイボール	手裏剣	オチュー	ン・カイの指輪
ボム	かとんのたま	アーリマン	風魔の手裏剣	モルボルグレイト	エリクサー
グレネイド	ひょうすいのたま	プレイグ	柳生の漆黒	ベヒーモス	まもりの腕輪
イクスプロジャ	らいじんのたま	ジュラエイビス	ポーション	キングベヒーモス	シェルシェ
レッドパンサー	毒消し	スチールホーク	フェニックスの尾	ダークベヒーモス	ウィザードロッド
クアール	金の針	コカトリス	金の針	ドラゴン	ヒスイの腕輪
バンパイア	聖水	うりぼう	乙女のキッス	ブルードラゴン	カシミール
ピスコディーモン	やまびこ草	ポーキー	シャンタージュ	レッドドラゴン	ソルティレージュ
スクイドラーケン	スモールマント	ワイルドボー	リボン	ヒュドラ	ブラッドソード
マインドフレイア	ハイエーテル	ウッドマン	目薬	ハイドラ	セッティエムソン
スケルトン	聖水	トレント	ゴールドスタッフ	ティアマット	両残絹

※あるモンスターを倒したとき、一定の確率によって毛皮骨肉店には、この表にはないレアアイテムが並ぶこともあります。

モンスターのたまごふ化表

モンスター名	産む確率大	産む確率中	産む確率小
チョコボ	チョコボ	黒チョコボ	チョコボ
黒チョコボ	チョコボ	黒チョコボ	赤チョコボ
赤チョコボ	チョコボ	黒チョコボ	赤チョコボ
ゴブリン	ゴブリン	ブラックゴブリン	ゴブリン
ブラックゴブリン	ゴブリン	ブラックゴブリン	ガルブデガック
ガルブデガック	ゴブリン	ブラックゴブリン	ガルブデガック
ボム	ボム	グレネイド	ボム
グレネイド	ボム	グレネイド	イクスプロジャ
イクスプロジャ	ボム	グレネイド	イクスプロジャ
レッドパンサー	レッドパンサー	クアール	レッドパンサー
クアール	レッドパンサー	クアール	バンパイア
バンパイア	レッドパンサー	クアール	バンパイア
ピスコディーモン	ピスコディーモン	スクイドラーケン	ピスコディーモン
スクイドラーケン	ピスコディーモン	スクイドラーケン	マインドフレイア
マインドフレイア	ピスコディーモン	スクイドラーケン	マインドフレイア
スケルトン	スケルトン	ボーンスナッチ	スケルトン
ボーンスナッチ	スケルトン	ボーンスナッチ	リビングボーン
リビングボーン	スケルトン	ボーンスナッチ	リビングボーン
グール	グール	ガスト	グール
ガスト	グール	ガスト	レブナント
レブナント	グール	ガスト	レブナント
フロータイボール	フロータイボール	アーリマン	フロータイボール
アーリマン	フロータイボール	アーリマン	プレイグ
プレイグ	フロータイボール	アーリマン	プレイグ

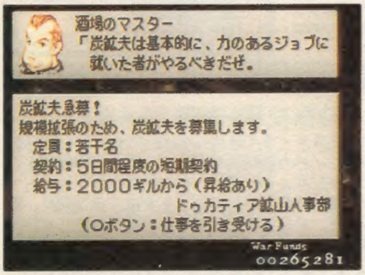
モンスター名	産む確率大	産む確率中	産む確率小
ジュラエイビス	ジュラエイビス	スチールホーク	ジュラエイビス
スチールホーク	ジュラエイビス	スチールホーク	コカトリス
コカトリス	ジュラエイビス	スチールホーク	コカトリス
うりぼう	うりぼう	ポーキー	うりぼー
ポーキー	うりぼう	ポーキー	ワイルドボー
ワイルドボー	うりぼう	ポーキー	ワイルドボー
ウッドマン	ウッドマン	トレント	ウッドマン
トレント	ウッドマン	トレント	タイジュ
タイジュ	ウッドマン	トレント	タイジュ
牛鬼	牛鬼	ミノタウロス	牛鬼
ミノタウロス	牛鬼	ミノタウロス	セクレト
セクレト	牛鬼	ミノタウロス	セクレト
モルボル	モルボル	オチュー	モルボル
オチュー	モルボル	オチュー	モルボルグレイト
モルボルグレイト	モルボル	オチュー	モルボルグレイト
ベヒーモス	ベヒーモス	キングベヒーモス	ベヒーモス
キングベヒーモス	ベヒーモス	キングベヒーモス	ダークベヒーモス
ダークベヒーモス	ベヒーモス	キングベヒーモス	ダークベヒーモス
ドラゴン	ドラゴン	ブルードラゴン	ドラゴン
ブルードラゴン	ドラゴン	ブルードラゴン	レッドドラゴン
レッドドラゴン	ドラゴン	ブルードラゴン	レッドドラゴン
ヒュドラ	ヒュドラ	ハイドラ	ヒュドラ
ハイドラ	ヒュドラ	ハイドラ	ティアマット
ティアマット	ヒュドラ	ハイドラ	ティアマット

まんが／東京都　晴さん

儲け話

第２章以降の酒場で登場する儲け話。手軽にJPやお金などが稼げるというメリットに加え、様々な財宝や秘境を発見できる魅力的なサブイベントだ。『FFT』の世界観を広げる発見の数々は、本編とはまた違ったおもしろさを感じさせてくれること間違いなし。ちなみに、儲け話を請け負うためには、イベントに関係しない人間ユニットが少なくとも１人は必要である。１つの儲け話に対して最大で３人までが参加可能で、メンバーにゆとりがあれば複数の儲け話を同時に請け負うこともできる。

儲け話の報酬は、請け負った仕事の結果が〝成功〟か〝大成功〟かによって変化する。〝成功〟の場合はJPとお金。〝大成功〟の場合はさらに財宝や秘境の発見が追加される。儲け話を〝大成功〟に導くコツは、仕事に応じた人選を行うこと。高レベルのキャラを選択するのはもちろんだが、仕事によっては特定のジョブでないと〝大成功〟にならないタイプが存在する点にも注意が必要だ。仕事を請け負う際に、酒場のマスターにしつこく話を聞くと「あの潮を読むには、やはり自然の知識が不可欠だろう（つまり風水士が適任）」といった具合に、どのジョブが適しているかのヒントをくれるので、それを参考に選択しよう。なお、〝大成功〟の際何が発見されるかは完全にランダム。そこで報告を受ける直前のデータをセーブしておけば、望みの財宝が入手できるまで、何度でも〝大成功〟の報告を聞き直すことができるぞ!! ただし、全部を発見するには、ほぼすべての儲け話をクリアする必要がある。



◀儲け話を〝大成功〟に導くためには、前もって酒場のマスターからヒントを聞いておくのが重要なのだ。

財宝リスト

- 四神バッチセット
- リリス像
- タマムシ守り
- キセル
- 硬貨縛り
- ブラックキャット
- ハンヤペルソナ
- パレードメット
- 小人のパン
- 大人のパン
- カルコブリーナ
- ルゲイエボーグ
- 赤のマテリア
- 青のマテリア
- 黒のマテリア
- 白のマテリア
- ネズミのしっぽ
- 空想魔学小説
- ナナイ人生真書
- ウイユヴェール
- エナビア記
- 魔ガン
- 魔シンガン
- 斬魔刀
- ミンウの宝玉
- タロットofペン
- エクスカリパー
- ユグドのヤドリギ
- ロンギヌブの槍鉾
- チョコボキャノン
- セントエルモの火

秘境リスト

- カオス神殿
- 禁断の地エウレカ
- パンデモニウム
- 蜃気楼の塔
- 浮遊城
- マトーヤの洞窟
- クリスタルタワー
- 魔大陸
- 試練の塔
- バブイルの塔
- ロンカ遺跡
- ファルガバード
- 魔列車
- トーザスの村
- チョコボの森
- セミテの滝

発見した財宝や秘境の中に、「どこかで聞いたことのあるな？」と思う物があった人も多いと思う。実は、「FF」シリーズで登場するアイテムや地名が、この世界で財宝や秘境として登場している。いろいろと調べてみよう。

サウンドノベル

儲け話で入手できる財宝の中でも、独特の存在といえるのが４冊のサウンドノベル。これらはゲーム本編からは独立した物語が楽しめるミニゲームになっているのだ。

◉空想魔学小説

では、それぞれの内容を紹介していこう。まず〝空想魔学小説〟から。これは〝自由の空を駆ける船〟飛空艇グローリア号の船長、リクセンの冒険を描いたストーリーだ。幻の黄金境〝カイムスンハマ〟を捜し求める彼は、長き冒険の果てについにその手がかりをつかむ。しかし、彼らの行く手にはパラメキア飛空艇のガレオン級大型船15隻が立ちふさがる。彼らは絶体絶命のピンチを潜り抜けることができるのか？　そして黄金境は？

限られた飛空艇の燃料（ＨＰ）を効率よく使い、移動や戦闘を行うのがゲームのポイント。燃料の補給はできないため、ＨＰが０になった時点でゲームオーバーだ。

◉ウイユヴェール

凄腕の女殺し屋・ウイユヴェールが、組織から与えられた抹殺指令を遂行するまでのストーリーを描いたハードボイルド小説。抹殺指令のターゲットはパブロという男。彼は組織の重要な秘密を知っているが、現在は記憶喪失だという。また、いくつもの小説を出だしだけ書くという奇妙な癖を持っていた……。

ウイユヴェールはパブロが記憶を取り戻す前に、彼を抹殺しなければならない。だがパブロに妙に惹かれるところを感じた彼女はそれをためらう。一方パブロは、新たな小説の出だしを書く度に、徐々に記憶を取り戻していく。任務に失敗した場合、自分が抹殺される運命にあるウイユヴェールの焦りは募る。次第に緊張感を増していく物語の行方はいかに……？　物語はマルチエンディング。果たしてキミは真のエンディングに辿り着けるか!?

◉ナナイ人生真書

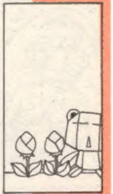
大金渦巻くギャンブルのメッカ〝ゴールドパレス〟。そのチョコボレースに人生のすべてを賭けた中年ギャンブラーのサクセスストーリー。これまで不運続きで、さしたる戦果も上げられなかった主人公タンゴ。彼は今までの自分に決別すべく、年に一度のグレートレースに元手の5000ギルすべてを賭けた大勝負に挑むのだが……。

ゲームの目的は、３つのレースに挑戦し、所持金を増やすこと。各レースの前に情報収集の時間が設けられており、ここで得たデータを基に予想を組み立てる。所持金が０になった時点でゲームオーバーだ。ちなみに、この作品は一度グッドエンドを迎えた後にプレイし直すと、通常のシナリオモードの他に時間制限のスコアチャレンジモードが選択可能になる。また、スコアチャレンジは空想魔学小説を読んだ後にプレイすると展開が異なるぞ。

◉エナビア記

少女の淡い初恋を描いたストーリー。主人公ルーシアは、エナビア地方のクス城に住む13歳の貴族の娘。おしとやかな長女マリア、おてんばな次女アリシアの２人の姉に囲まれ、ルーシアは幸せな日々を送っていた。そんな彼女が、ふとしたきっかけから恋に目覚める。その相手は庭師のカート・グロール。あまりにも身分の違いすぎる相手であった。２人の仲を周囲が許してくれるはずはない。だが、日増しに高まる胸のときめきを抑えることができないルーシアはついに……。

プレイヤーの選択肢によって変化する〝ときめきメーター〟の数値によってストーリー展開が左右されるユニークなサウンドノベル。ルーシアのときめきを1000ポイントまで高めることができれば、最高のハッピーエンドを迎えることができる。



まんが／滋賀県　ZWEIさん

各章のチェックポイントを残さず解説!!

第1章

◉初の条件戦闘をどう切り抜ける!?

第１章で最初のポイントとなるのは、やはりアルガスとの出会いの場であるマンダリア平原だろう。ここでは、会話の選択肢によって、戦闘の勝利条件が変化する。具体的には〝アルガスを救助せよ〟と〝すべての敵を倒せ〟のどちらかになる。ちなみに難易度的には前者の方がかなり高め。戦闘に自信のないプレイヤーは、後者を選択した方が無難だろう。なお、今後も選択肢が存在するイベントバトルがいくつか登場するが、基本的にどちらの選択肢を選んでもストーリーに大きな変化はない。せいぜい後の会話と、Brave、Faithの数値に若干の変化が出る程度。まぁ、ここにまでこだわる人は別だが…。

▶多少悪者っぽい台詞になってしまうのが気になるが、大勢に影響はない。

◉ウィーグラフの聖剣技を封じろ!!

第１章で最も苦戦する相手は、やはり風車小屋で対峙する骸旅団団長ウィーグラフだろう。彼の駆使する〝聖剣技〟は攻撃力が高く、しかも複数の相手を同時攻撃可。まともにぶつかるにはつらい相手だ。対策としては、シーフのアビリティを駆使し〝剣を盗む〟か、ナイトの〝ウェポンブレイク〟で剣を破壊してしまうのがオススメ。剣を失えば〝聖剣技〟を使うことはできないからだ。それ以外の注意点としては、〝チョコケアル〟で味方を回復するチョコボを早めに倒すこと。また、ウィーグラフ以外の人間ユニットがすべて女性であることから、男性シーフに〝ハートを盗む〟を連発させるという戦法も意外と有効。

▶シーフの〝盗む〟よりは、〝ウエポンブレイク〟の方が成功確率は高い。

第2章

◉アンデッド戦では石化能力がポイント

第２章の最初のポイントは、初の対アンデッド戦闘となるツィゴリス湿原だろう。アンデッドは通常攻撃で倒しても、時間経過によって復活する。完全に息の根を止めるには、石化攻撃が不可欠なのだ。そこで重要となるのが、この章で仲間になる機工士のムスタディオ。彼の対アンデッドアビリティである〝邪心封印〟が戦闘の流れを大きく左右するだろう。一応陰陽士の〝牌封印〟でも石化は可能だが、第２章のこの時点で修得するのはかなりきつい。それ以外の注意点としては、スケルトンの駆使する〝サンダーソウル〟。この攻撃は〝ラバーシューズ〟を装備することで無効化可能。戦闘前に人数分購入しよう。

◀毒沼がマップの大半を占めるため、直接攻撃タイプより間接攻撃タイプを主力にしよう。

◉ガフガリオンとの最終決戦をどう戦う?

ラムザとダークナイト・ガフガリオンが１対１で対峙するライオネル城城門前での戦闘は、プレイヤーの戦術によって難易度が大きく変化する。回復と攻撃を同時に行えるガフガリオンは、１人でまともに戦うには手強い相手。そこで重要となるのはいかにして、速やかに仲間と合流するかだ。通常は城門を開いて合流するわけだが、実はこれ以外にも合流法はいくつかある。例えばラムザに時魔道士の〝テレポ〟を習得させたり、あるいは赤チョコボを仲間にして彼にラムザを迎えにいかせてもいい。こうすればガフガリオンを孤立させ、最後にメンバー全員で攻撃することが可能となる。難易度もぐっと下がるはずだ。

◀テレポは失敗する可能性もあるが、移動範囲を短めにしてやればほとんど成功する。

◉数々の特殊攻撃を駆使するルカビィ

第２章のラスト・ライオネル城城内では、ついに伝説の悪魔ルカビィとの初対決を迎える。ここでの相手となるのは、不浄王キュクレイン。彼の特徴はなんといっても強力な２種の特殊攻撃だろう。まず第１は〝悪夢〟。睡眠、死の宣告、ドンアク、スロウなどを引き起こす状態変化攻撃だ。そして第２は〝不浄〟。ＨＰダメージに加え、デス、アンデッド、石化、スロウ、カエルなどの付加効果を引き起こす。一部の状態変化は、ウォージリスのショップで売っている〝まもりの指輪〟を装備することで防げるが、長期戦になった場合、ステータス異常への対処だけで手いっぱいで、とてもまともには戦えない。

つまり、短期決着を目指すことこそ勝利の近道となるわけだ。少なくとも３ターン以内に決着をつけるのが望ましい。そのためには、強力な威力を持つ攻撃を連発するのが重要だ。オススメは白魔道士の〝ホーリー〟。相手が悪魔だけあって、聖属性の魔法は絶大な威力を発揮する。しかも威力のワリにＣＴが短めなのもうれしいところ。これ以外では、陰陽士の〝命吸収〟、時魔法の〝グラビガ〟、召喚魔法の〝リッチ〟などが有効。なお、味方が密集すると〝不浄〟の餌食になりやすいので散開しよう。

▲長期戦になればなるほど、パーティの不利は深刻になっていく。短期決戦が最大のポイント。

◀〝ホーリー〟を使うのは白魔道士よりも、白魔法のアビリティをセットした黒魔道士の方がオススメ。

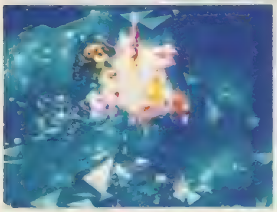
まんが／富山県　小園まりさん

第3章

◉全シナリオ中最大の強敵との戦闘

第3章に限らず、すべてのシナリオの中で最も難易度の高いのがリオファネス城城内での戦闘だろう。理由はまず第1にボス級の敵と連戦しなければならないこと。さらに結戦はラムザとボス（ウィーグラフ）の一騎打ちであることなどが挙げられる。この戦闘に勝利するためには、ジョブとアビリティの選択が重要である。

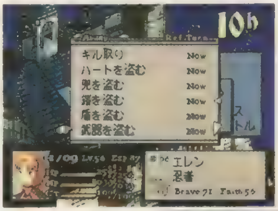
まずジョブだが、ラムザは忍者がベスト。というより、他のジョブで勝利するのはかなりきつい。他のメンバーは固有ジョブと黒魔道士、忍者といった組み合わせだ。アビリティは〝チャクラ〟と〝MPすり替え〟の組み合わせか、〝白刃取り〟と〝アイテム〟がベスト。黒魔道士は〝ホーリー〟〝命吸収〟を使用可に。注意点は次に備え、ウィーグラフにとどめをさす前にラムザのHP回復をすること。



▲一騎打ちに勝利するには、スピードと攻撃力の両方を兼ね備えた忍者がベスト。ほかのジョブではかなりキツイ。◀ベリアスの召喚魔法〝グリュプス〟の威力は絶大。ただしCTが長めなので、範囲外に逃げるのも不可能ではない。

◉スピードの有無が難易度を決める

ボスとの連戦後のリオファネス城屋上も、意外に注意が必要なマップの1つ。ここでは天道士ラファを守ることが目的となるのだが、彼女は無謀な突撃をすることが多く、下手をするとこちらのターンが回ってくる前にゲームオーバーになってしまうことも。ラファを守るためにも、スピードに優れた（Speedが8は欲しい）キャラをメンバーに入れることが必要だ。戦闘でのポイントは敵1体に攻撃を集中すること。このマップは3人の敵のうち1人でも瀕死状態にすればクリアできるのだ。オススメのターゲットは、HPの低いレディ。彼女にムスタディオの〝脚を狙う〟を使って移動不能にして、全員で集中攻撃をかけよう。ここで出現する敵は、レアアイテムの所持者ではあるが、妙な色気は出さず、短期決着を目指そう。

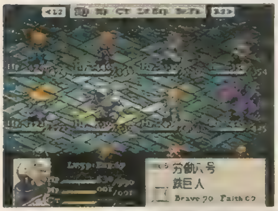


▶スピードに優れた忍者を主力に挑むのがクリアの近道。集中攻撃が奇麗に決まれば、1ターンでのクリアも可能だ。▲レアアイテムを盗むことは不可能ではないが、難易度はかなり高い。それよりは、密猟で入手した方が楽だろう。

第4章

◉新たなメンバーをゲットせよ!!

第4章のシナリオは、隠しキャラが仲間になるサブイベントが豊富に存在するのが特徴。これらのイベントは一連の流れ（次ページにチャートあり）になっている。ただし、ほとんどのイベントはムスタディオがいないと発生しない。うっかり彼を除名してしまわないように。では最初に、ベイオウーフ、レーゼ、労働八号を仲間にする流れを解説しよう。①機工都市ゴーグへ向かう→②炭坑都市ゴルランドの酒場で炭坑の亡霊の話を聞く→③王都ルザリアへ→④炭坑都市ゴルゴランドでの4連戦をこなす→⑤機工都市ゴーグへ、以上である。ただしレーゼの〝真の姿〟を拝むにはこれだけでは不十分。そこまでに至るには、本筋のシナリオを少し進める必要があるのだ。その辺りは右の方でフォローしているのでそちらを。



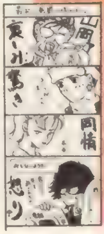
▶秘密がありそうだった〝機工都市〟の存在価値が、ここにきてわかってくる。機械をいじれるのはここだけ。▲ただし、コイツらはあくまでもサブキャラ。いなくてもクリアには影響がない。

まんが／長野県　いかりんさん

◉ホーリードラゴンが人間に変身!?

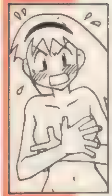
では、引き続きレーゼの真の姿（ドラグナー）を拝むための流れを解説しよう。①ゼルテニア城まで本筋のシナリオを進める→②ゼルテニア城のマップをクリアした後、城の酒場でネルベスカ神殿の噂話を聞く→③機工都市ゴーグへ→④ネルベスカ神殿での戦闘に勝利、以上である。神殿での戦闘の注意点は、ボスである鉄巨人への攻撃法。彼はFaithが0であるため、魔法攻撃は一切効果がないのだ。シド、アグリアスといった直接攻撃キャラを中心に戦うのがいいだろう。このイベントを消化すると、レーゼはホーリードラゴンから人間（ドラグナー）の姿に戻る。純粋な戦闘力では、ドラグナーよりもホーリードラゴンの方が上のような気もするが、汎用性は高くなる。好みによってはこのイベントは無視してもいいかも……。

▲鉄巨人には魔法攻撃は一切通用しない。強力な直接攻撃ができるシド、アグリアスを中心に攻撃を仕掛けよう。◀鉄巨人の動力となっていた聖石キャンサーを入手。これをベイオウーフがレーゼに手渡すと奇跡が起きる!!



第4章進行チャート

1	機工都市ゴーグ	イベント	↓
2	炭鉱都市ゴルランド	酒場の噂話	↓
3	王都ルザリア	イベント	↓
4	ゴルランドの炭坑地下三階	バトル	↓
5	ゴルランドの炭坑地下二階	バトル	↓
6	ゴルランドの炭坑地下一階	バトル	↓
7	ゴルランドの坑道	バトル	↓
8	機工都市ゴーグ	イベント	↓
9	ドグーラ峠	バトル	↓
10	自治都市ベルベニア	バトル	↓
11	フィナス河	バトル	↓
12	町外れの教会 内・外	バトル	↓
13	ベッド砂漠	バトル	↓
14	ベスラ要塞城壁 南・北	バトル	↓
15	ベスラ要塞水門前	バトル	↓
16	貿易都市ザーギドス	イベント	↓
17	機工都市ゴーグ	イベント	↓
18	ゼルテニア城	酒場の噂話	↓
19	ネルベスカ神殿	バトル	↓
20	機工都市ゴーグ	イベント	↓
21	ゲルミナス山岳	バトル	↓
22	ポエスカス湖	バトル	↓
23	ランベリー城城門前	バトル	↓
24	ランベリー城城内	バトル	↓
25	ランベリー城地下墓地	バトル	↓
26	イグーロス城城内	バトル	↓
27	イグーロス城城内	バトル	↓
28	貿易都市ザーギドス	バトル	↓
29	ベルベニア活火山	バトル	↓
30	聖ミュロンド寺院	バトル	↓
31	聖ミュロンド寺院広間	バトル	↓
32	聖ミュロンド寺院礼拝堂	バトル	↓
33	貿易都市ウォージリス	酒場の噂話	↓
34	ディープダンジョン	バトル	↓
35	オーボンヌ修道院地下書庫地下四階	バトル	↓
36	オーボンヌ修道院地下書庫地下五階	バトル	↓



◉究極の攻撃魔法をラーニングせよ!!

第4章攻略の最大のポイントとなるのが、ランベリー城城門前から続く3連戦。難易度の高さもさることながら、ここでしか入手できないアビリティ＆アイテムが存在するのも見逃せない。そのアビリティとは、シリーズでもお馴染みの究極の攻撃魔法〝アルテマ〟。城門前と城内で登場するレディ＆セリアのアサシンコンビが駆使するこの魔法は、ラムザに限りラーニングが可能なのだ。ちなみにこれは見習い戦士のアビリティであるため、戦闘前にラムザを見習い戦士にジョブチェンジさせておく必要がある。戦闘でのポイントは、アサシンコンビの特殊攻撃である〝息の根止め〟や、〝チャーム〟に対抗する装備をしておくこと。後はムスタディオの〝脚を狙う〟などで、彼女たちの動きを封じるのが重要だ。

一方アイテムで重要なのは、城内で登場するエルムドア公爵が装備している〝源氏シリーズ〟。このアイテムは全シナリオ中ここでしかお目にかかれない超レアアイテム。盗める確率は限りなくゼロに近いが、完全に不可能というわけではない。表示される確率は0％だが、小数点以下の可能性が残されているのだ。コレクターを自認するプレイヤーにとってはチャレンジのし甲斐があるターゲットだ。

▶〝アルテマ〟がラーニングできるのはここだけだ。

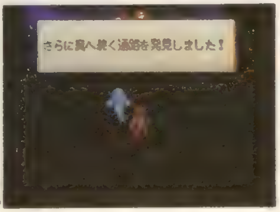
◉『ＦＦⅦ』の主人公クラウドが仲間に!!

隠しキャラの中でも目玉的な存在といえるのは、やはりクラウドだろう。彼を仲間にするには、前ページの3人の隠しキャラを仲間にするイベントを消化した後、次のようにイベントをこなす。①貿易都市ザーギドスへ向かい、そこで出会う花売りから花を買う➡②機工都市ゴーグへ➡③ザーギドスへ戻り、そこでの戦闘に勝利する、以上である。ただし、クラウドの力を完全に引き出すためには、彼の専用装備である〝マテリアブレイド〟が不可欠。これは彼を仲間にした後、ベルベニア活火山で入手できる。

◀マテリアブレイドを入手。〝アイテム発見移動〟を忘れずに。

◉レアアイテムの宝庫・ディープダンジョン

第4章最後のポイントは、ラストバトルよりもむしろこちら。マップ上のいたるところにレアアイテムが隠されているディープダンジョンだ。ここへ入るためには、聖ミュロンド寺院まで本筋のシナリオを進めた後、貿易都市ウォージリスまで戻る。あとは酒場の噂話をチェックするだけだ。ディープダンジョンの注意点は、下のフロアに下りるために隠し階段を発見しなければならないこと。また、探索は戦闘中しかできないため、階段が見つかるまでは敵を全滅させないようにする配慮が必要。最後の敵は〝トード〟〝チキン〟などの状態に追い込んで無力化しよう。



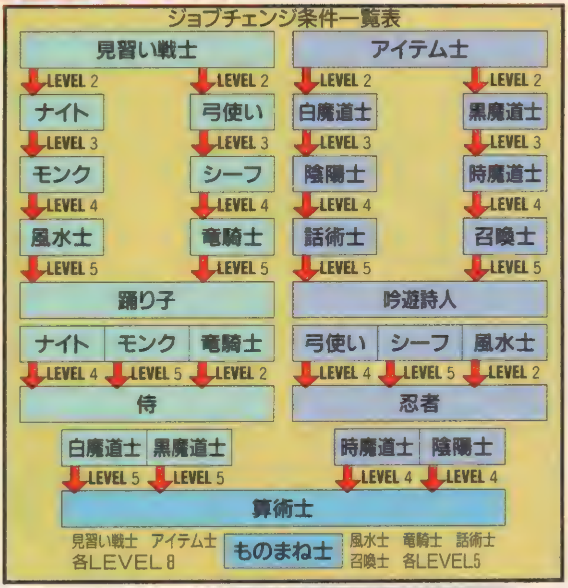
▶ディープダンジョン最深部には、最後の隠しキャラが待っている。

まんが／北海道　乃亜さん

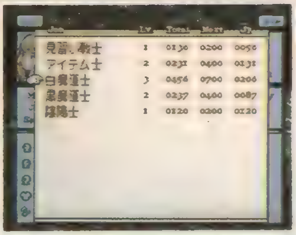
28ジョブの長所短所を徹底チェック!

ジョブチェンジの基本

右の表を見てもらえばわかるように、『FFT』では見習い戦士とアイテム士以外のジョブは、転職のために一定の条件を満たさなければならない。そのためジョブチェンジを効率よく行うには、あらかじめどのキャラを、どの系統のジョブにつかせるかを考慮しておくことが重要だ。最終的には万能型を目指すにしても、途中の寄り道は極力少なくした方が強化は楽である。ポイントは、第1に各キャラの基本数値に応じて方向性を決定すること。ジョブは、大まかにいって前衛で戦う戦士系と、後方からの魔法攻撃や支援を行う魔道士系に二分できる。前者はBrave、後者はFaithの数値が能力に大きく影響する。つまり、前者の数値の高いものを戦士系、後者の数値の高いものを魔道士系に育てるのが基本となる。もちろん、これらの数値は〝話術〟によって上下させることが可能だ。しかし、序盤では〝話術〟など使えない。やはり、数値に対するこだわりは必要不可欠だ。また、若干ではあるが、男女による能力の差も存在する。男性ユニットは物理攻撃力、女性ユニットは魔法攻撃力がやや高めに設定されているのだ。細かくこだわるなら、性別もジョブによって統一するのもいいだろう。



次に効率のよい転職パターンを考えてみよう。まず戦士系だが、これは最終的には忍者を目指すことになる。いち早く忍者に達するには、見習い戦士→ナイト→モンク→風水士→弓使い→シーフ→忍者というパターンが考えられる。ただし後半の戦闘において、前衛のキャラには〝白刃取り〟が不可欠。やはりシーフから忍者の流れの間に竜騎士→侍を加えたいところだ。一方、魔道士系の最高峰は算術士だが、使い勝手はいまひとつ。とりあえずは召喚士を目指した方が戦力になる。すると流れは、アイテム士→黒魔道士→時魔道士→召喚士となる。このパターンで、一部のメンバーにだけ白魔道士と陰陽士の経験を積ませればいいだろう。なお、魔道士系のジョブにとって必須のアビリティは、やはりCTを短縮する〝ショートチャージ〟。これの有無で使い勝手は極端に異なる。



◀無駄なジョブへの転職は極力避けて、効率よくジョブレベルを稼いでいくのが重要だぞ!!

各パラメータの中身を完全解明!!

●移動力……戦闘時にマップ上を移動する能力のこと。平地ではこの数値と同じマス目だけ移動できる。前衛で戦う戦士系キャラにとっては、この数値がかなり重要となる。

●ジャンプ……キャラクターが移動可能な高低差を表わす。この数値と同じ高さの障害物を上り下りすることができる。特定のマップにおいては、この数値の高さが攻略の難易度に大きく影響することもある。

●スピード……キャラクターの素早さを表わす。この数値の高いキャラクターほど、チャージドタイムゲージが満タンになるのが早く、戦闘中にコマンド選択の順番が回ってくるのが速い。

●Wep.Power L/R……武器の攻撃力を表わす。この数値が高ければ高いほど、物理攻撃で相手に与えるダメージが大きくなる。ちなみにRが右手に装備している武器、Lが左手に装備している武器の攻撃力となっている。ただし、『FFT』には右利き左利きの概念がないため、どちらに武器を装備しても数値に変化が出るわけではない。

●Wep.Power %……武器が持つ回避率。この数値が高いほど相手の攻撃を武器でガードする確率が高くなる。ただし、これはあくまでキャラクターが〝装備武器ガード〟のアビリティをセットしているときに限られる。セットしていない場合は、この数値がいかに高くてもまったくの無意味である。

●AT……キャラクター固有の攻撃力。この数値が高ければ高いほど、相手に与えるダメージが大きくなる。ちなみに上段の数値が物理攻撃力、下段の数値が魔法攻撃力を表わす。

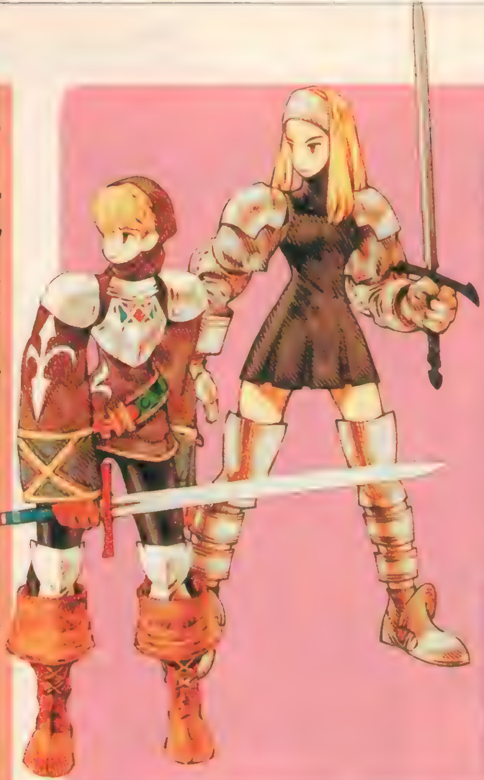
●C−EV……キャラクター固有の回避率を表わす。この数値が高ければ高いほど、相手の攻撃を避けやすくなる。ちなみに上段の数値が物理攻撃に対する回避率、下段の数値が魔法攻撃に対する回避率である。

●S−EV……キャラクターが装備している盾の回避率を表わす。この数値が高ければ高いほど、前面及び側面からの攻撃を避けやすくなる。C−EV同様、上段の数値が物理攻撃に対する回避率、下段の数値が魔法攻撃に対する回避率である。

●A−EV……キャラクターの装備しているアクセサリの回避率を表わす。この数値が高ければ高いほど、相手の攻撃を避けやすくなる。ちなみに、前面と側面からの攻撃に対してしか通用しない盾と異なり、アクセサリは後方からの攻撃に対しても有効だ。

以上の9項目がキャラの能力を決定するパラメータである。どれも重要なパラメータだが、中でも最も重要なものが〝スピード〟だ。この数値の大小が戦闘での行動順を決定するからだ。いかに高い攻撃力を持っていても、どんなに高い移動力があっても、行動できなければ意味はないのだ。

まんが/高知県 りょう。さん



見習い戦士 [Squire]

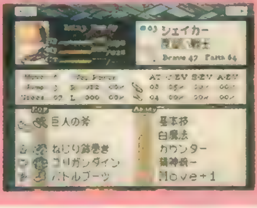
M	4
J	3
回	5

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	B	C	B	B	B
補正率	B	C	B	C	C

武器	ナ・剣・斧・鎚	防具	帽・服・靴・小・指・腕・マ

攻守にバランスの取れた、万能型ジョブ

すべてのステータスにおいて平均的な能力を備えた見習い戦士。しかし、アクションアビリティの攻撃力が低く、マップが進むにつれその非力さが際立つ。"取得JpUP"や"Move+1"などのアビリティを取得したら、即座にジョブチェンジをすることをオススメする。ちなみにユニットレベルが2以上になると、ナイトとアイテム士へのジョブチェンジが可能となっている。また、ラムザに関しては、ナイトと同じ重装備ができるのは見逃せない点。ラムザが究極魔法"アルテマ"をラーニングするのも、見習い戦士だ。



◀成長率がなかなか高めなのは見逃せない。

オススメアビリティ

- ●ためる
- ●体当たり
- ●投石
- ●手当て
- ●反撃タックル
- ●まじゅう使い
- ●防御
- ●取得JpUP
- ●Move+1

見習い戦士のアビリティで序盤にどうしてもほしいのが、"投石"。遠距離攻撃のない序盤には心強いアビリティ。また、"習得JpUP"は常時つけておきたい。約33%習得するJpが上がるというとても便利なもの。

アイテム士 [Itemist]

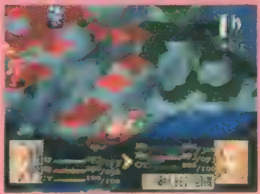
M	3
J	3
回	5

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	B	C	B	B	B
補正率	C	C	B	C	C

武器	ナ・銃	防具	帽・服・靴・小・指・腕・マ

序盤では欠かせない、唯一の回復キャラ

パーティの回復キャラとして、また魔道士系キャラの出発点として重要な役割を担うのがこのアイテム士。魔法が発動するまでに多少時間がかかる白魔道士に比べ、使用したアイテムがその場で効力を発揮するというのが最大の魅力だ。特に攻撃力の高いボスキャラとの対戦では、ハンパな白魔道士よりも遥かに頼もしい活躍を見せてくれるはず。ただし、アイテム投げは途中に障害物やユニットがいると無効になる点にだけは注意したい。また、銃を装備できるため、離れた間合いから敵を攻撃できるメリットもある。

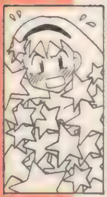


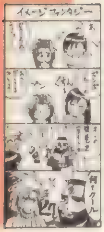
◀アイテム投げは、自分が高所にいると使いやすい。

オススメアビリティ

- ●ポーション
- ●ハイポーション
- ●エクスポーション
- ●エーテル
- ●ハイエーテル
- ●毒消し
- ●万能薬
- ●フェニックスの尾
- ●メンテナンス
- ●アイテム発見移動

"ポーション"などの回復系アビリティは、パーティキャラの最低1人には装備したい。また"アイテム発見移動"を装備しないと、マップ内のアイテムを発見できないので注意すること。





まんが／愛知県　植田智博さん

※データ部の、Mは移動力、Jはジャンプ、回は回復力、物理は物理攻撃力、魔法は魔法攻撃力、成長率はレベルアップ時の成長の度合い、補正率はジョブチェンジ時のパラメータの補正の度合いを表し、★→A→B→C→Dの順で高い。HP補正率がBのキャラが、HP補正率Cのアイテム士にジョブチェンジするとHPが減り、HP補正率AのナイトにチェンジするとHPが増える。

ナイト[Knight]

M	3
J	3
回	10

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	A	C	B	A	B
補正率	A	C	B	A	C

武器	剣・騎	防具	盾・兜・鎧・ブ・靴・小・指・腕・マ

高い攻撃力と防御力を備えた戦闘の主役

強力な攻撃力と防御力を誇り、パーティの攻撃陣の要となるのがこのナイト。パーティの斬り込み隊長として、前衛でガンガン戦う以外にも、マップによっては敵の進出を妨げる壁として活用できるなど、その汎用性は高い。さらに、敵の装備品を破壊するブレイク技の存在が、このジョブの最大の魅力となっている。しかしながら、装備する武器の性格上、攻撃範囲が1マスしかなく、敵に隣接することが要求されるため、ダメージを受けるのは必至。回復系ユニットとの連携は、絶対条件だといえるだろう。

オススメアビリティ

- シールドブレイク
- ウエポンブレイク
- マジックブレイク
- スピードブレイク
- パワーブレイク
- マインドブレイク
- 装備武器ガード
- 重装備可能

〝ブレイク〟系の技は、強敵相手の戦いに威力を発揮する。特に〝ウエポンブレイク〟は、対ウィーグラフ戦では必ずつけたい。ほかでは、魔道士系のキャラ用に〝重装備可能〟も必要。これは盾、兜、鎧などが装備可能になる、便利なものだ。

◀Braveを上昇させればブレイクの確率も高くなるぞ。

弓使い[Archer]

M	3
J	3
回	10

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	B	C	B	A	B
補正率	B	C	B	B	C

武器	弓・ボ	防具	盾・帽・服・靴・小・指・腕・マ

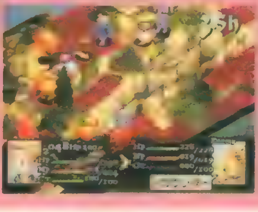
反撃を受けずに遠くの敵を射抜く射撃の名手

常に後衛に位置し、戦士系のキャラと変わらない攻撃力で遠距離攻撃ができる弓使い。敵からの反撃を受けずに攻撃ができるという、最大のメリットを有するものの、隣接されると反撃はおろか、攻撃もできなくなるという弱点を併わせ持つ。この弱点を補う方法として、モンクのアクションアビリティを装備することをオススメする。これによって、少なくとも隣接した敵に対しては直接攻撃が可能となるワケだ。また、敵に対して常に高い場所を押さえれば、弓の射程距離が飛躍的に伸びるということも覚えておきたい。

オススメアビリティ

- チャージ+1
- チャージ+3
- チャージ+5
- Speedセーブ
- 矢かわし
- 精神統一
- Jump+1

〝チャージ〟は武器が弓などでなくても（魔法以外）使用可能で、攻撃力が格段にアップする。ただし、チャージに時間がかかるのが欠点。〝Speedセーブ〟は、攻撃を受ける度にSpeedが1上がるというもの。パーティでSpeedが遅いキャラにつけたい。



◀弓使いに限らず、高所を押さえるのは戦術の基本だ。

まんが／茨城県　美波さん

※※武器、防具は、それぞれ装備できる種類を示し、ナはナイフ、忍は忍者刀、騎は騎士剣、ロはロッド、自は自動弓、楽は楽器、辞は辞書、反は反物、帽は帽子、ブはローブ、小は小手、指は指輪、腕は腕輪、マはマントを、それぞれ表す。

モンク [Monk]

M	3
J	4
回	20

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	★	B	B	A	B
補正率	★	C	A	★	C

武器	なし	防具	服・靴・小・指・腕・マ

己の拳のみを頼りに生きる格闘の達人

武器や防具の類を一切身につけず、鍛え上げた肉体のみを頼りに敵と闘うモンク。素手での攻撃力は、成長するに従い、ナイトを上回るほど。さらに、"波動撃"や"地烈斬"といったアビリティにより、離れた敵に対する攻撃ができるなど、戦場ではナイトと並んで攻撃の主力となること間違いなしだ。しかし、ジョブの性格上ロクな防具が装備できず、防御力の低さが気にかかるところ。これを解消するために"重装備可能"のアビリティを装着することをオススメする。これにより、防御力・攻撃力とも最高の戦士が誕生する。

◀"地烈斬"を駆使し、直線上に並んだ敵を一網打尽。

オススメアビリティ

- 連続拳
- 波動撃
- 地烈斬
- 気孔術
- チャクラ
- 蘇生
- 瀕死HP回復
- ハメドる
- 格闘
- HP回復移動

"チャクラ"は自分と、隣接したキャラのHPを回復するという、便利なアビリティ。これがあるため、モンクは孤立状態になっても大丈夫。また、"ハメドる"がうまく発動すると、敵の攻撃を受けない。

白魔道士 [Priest]

M	3
J	3
回	5

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	A	A	B	B	B
補正率	C	A	A	C	B

武器	杖	防具	帽・服・ブ・靴・小・指・腕・マ

傷ついた肉体を聖なる魔法で癒す高潔な僧侶

敵の攻撃で傷ついた体を回復させ、さらに毒や石化、戦闘不能といったステータス変化を常態に戻してくれる治療のスペシャリスト・白魔道士。彼ら抜きでは戦闘で生き残ることは難しい。また、単純な回復要員としてだけでなく、"シェル"や"プロテス"などの補助魔法で味方の戦闘をサポートすることができる点も見逃せない。難点は攻撃の手段が少ないことだが、唯一覚えられる攻撃魔法"ホーリー"は、ほぼすべての敵に対して絶大なダメージを与えることができ、特にアンデッドや暗属性の敵に対する効果は絶大。

◀比較的早く覚えられる聖属性の究極"ホーリー"。

オススメアビリティ

- ケアル
- ケアルラ
- レイズ
- リジェネ
- ウォール
- エスナ
- ホーリー
- リジェネーター
- 魔法防御力UP

"ケアル"と"レイズ""エスナ"の3つは絶対に必要なアビリティ。これを持つキャラが最低1人はパーティ内にいないと、アイテム士だけでは少々キツい。あと、攻撃方法としての"ホーリー"は欠かせないアビリティだ。

まんが／東京都　祥人さん

黒魔道士［Wizard］

M	3
J	3
回	5

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	B	A	B	B	B
補正率	C	A	B	D	★

武器	ロ	防具	帽・服・ブ・靴・小・指・腕・マ

暗黒の力を駆使する攻撃魔法のエキスパート

1つの魔法で複数の敵にダメージを与え、かつ物理攻撃に耐性を持つ相手にも効果が望めるなど、ゲーム序盤で大活躍するキャラが、この黒魔道士。アビリティやアイテムを組み合わせることで、魔法の威力を格段にアップすることが可能だ。さらに、敵の属性を考慮し、弱点となる属性の魔法で攻撃すれば、より以上の効果が見込めるだろう。しかしながら、魔法の発動までに時間がかかったり、ターゲットの側にいる味方をも巻き込んでしまうため、使いこなすのは難しい。使用するタイミングや場所には十分に注意!!

◀その効果だけでなく、演出面などもハデな黒魔法

オススメアビリティ

- ファイア
- ファイラ
- サンダー
- サンダラ
- ブリザド
- ブリザラ
- トード
- フレア
- 魔法返し
- 魔法攻撃力UP

〝ファイガ〟〝ファイジャ〟などのガ級、ジャ級の魔法は、チャージタイムと攻撃力の兼ね合いからみて、有効とはいい難い。それならば〝ファイラ〟などのラ級の魔法を2回放つ方がおトク。見た目はジミだが。

まんが／福島県 琴絵さん

時魔道士［Time Sorcerer］

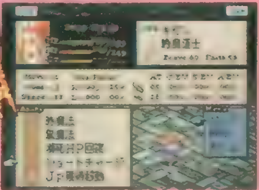
M	3
J	3
回	5

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	B	A	B	C	B
補正率	C	A	B	D	A

武器	杖	防具	帽・服・ブ・靴・小・指・腕・マ

時間と空間を自在に操る、時魔法の使い手

直接戦闘には関わらないが、敵の行動を封じるなどの戦闘補助魔法を得意とする時魔道士。他の攻撃専門キャラとの連携によって、このジョブの本領が発揮される。〝ドンムブ〟を始め、〝スロウ〟や〝ストップ〟で敵の行動を封じることで、味方の損害を最小限に抑えてくれるのだ。また、〝メテオ〟や〝グラビデ〟などの強力な攻撃魔法を有するものの、消費MPがかさむため、使い勝手がいいとはいえない。そこで、〝黒魔法〟を装備して攻撃力のアップを図るか、〝白魔法〟を装備して回復能力を持たせよう。



◀早めに〝ショートチャージ〟を入手しよう

オススメアビリティ

- ヘイスト
- スロウ
- ストップ
- ドンムブ
- リフレク
- メテオ
- MPすり替え
- ショートチャージ
- テレポ
- 浮遊移動

魔法などのチャージ時間を短縮する〝ショートチャージ〟は、魔法を主に使うキャラには絶対必要なアビリティだ。あと〝テレポ〟は、移動する距離が長くなるほど成功確率が低くなる。注意しよう。

召喚士 [Summoner]

M	3
J	3
回	5

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	C	★	B	C	B
補正率	C	★	C	D	★

武器	靴・杖	防具	帽・服・ブ・靴・小・指・腕・マ

異世界の幻獣を呼び出すことができる術者

太古の昔から存在する〝幻獣〟を異次元から呼び出し、その力で敵を粉砕する召喚士。魔法使い系としては、最高クラスの攻撃力を誇るジョブだ。最大の特徴は、他の魔法と違い、射程内にいても、攻撃系魔法は敵にのみ、回復系魔法は味方のみに効果がある点。混戦でも気にせず魔法が使えるというのは実にありがたい。中でも有効な魔法は、物理攻撃ダメージを肩代わりしてくれる〝ゴーレム〟。これは序盤では非常に重宝。さらに、敵のHPの半分を奪う〝リッチ〟は、対ボス戦で絶大な効力を発揮するので覚えておこう。

オススメアビリティ

- ●ゴーレム
- ●フェアリー
- ●リッチ
- ●シヴァ
- ●ラムウ
- ●イフリート
- ●リバイアサン
- ●オーディン
- ●バハムート
- ●使用MP半減

攻撃系の召喚魔法に気を取られがちだが、〝フェアリー〟や〝ゴーレム〟といった回復・支援系の召喚魔法の方が使い勝手がいい。〝使用MP半減〟と併用すると強敵相手との戦闘時に有効。

◀ザコなら一発で吹き飛ぶような強力な魔法ばかりだ。

まんが／千葉県　たこ焼きさん

シーフ [Thief]

M	4
J	4
回	25

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	B	C	A	B	B
補正率	B	D	A	B	D

武器	ナ	防具	帽・服・靴・小・指・腕・マ

スピードと身軽さで敵をかき乱す盗みの天才

敵ユニットから、大胆にも戦闘中に武器や鎧などの装備品を盗むことができるシーフ。そのスピードと回避率は、全キャラ中でもトップレベルを誇る。このジョブの最大のメリットは、何といっても敵の武器を盗むことができる点。武器を盗むことで敵を無力化できることに加え、ボスキャラの中にはレアアイテムを装備している者がおり、入手に成功すれば、攻撃力のアップも望めるのだ。しかし、こと戦闘という点ではあまり頼りにならないので、必要なアビリティを覚えたら即座にジョブチェンジすることをオススメする。

オススメアビリティ

- ●兜を盗む
- ●鎧を盗む
- ●盾を盗む
- ●武器を盗む
- ●アクセサリを盗む
- ●警戒
- ●キャッチ
- ●密猟
- ●Move＋2
- ●Jump＋2

貴重な武器、防具を盗むアビリティは、アイテムコレクターには欠かせない。あとは、モンスター用の〝密猟〟も必要だろう。〝Move＋2〟も逃げ足強化には必要かも。ただアイテムを集めない人は…。

◀盗む場合は必ず敵の背後から仕掛けるようにしよう。

話術士 [Talker]

M	3		HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	B	C	B	B	B
回	5	補正率	C	C	B	C	C

武器	ナ・銃	防具	帽・服・靴・小・指・腕・マ

軽妙な話術で敵を翻弄するパーティの策士

敵の戦闘意欲を低下させ、寝返らせたり行動を制限させるといった、からめ手を得意とする話術士。最大の魅力は、"ほめる"や"説法"などのアビリティで、味方のユニットステータスのBraveやFaithを自在に変化させられる点だ。これによって、Braveならば物理攻撃力、Faithならば魔法攻撃力を強化してやることが可能となるのだ。なお、戦闘中に上昇させた数値は、わずかながら戦闘後にも反映する。地道に繰り返して使用すれば、パーティの戦闘力は確実にアップする。この蓄積はゲーム後半に生きてくる!!

オススメアビリティ

- 勧誘
- 説得
- ほめる
- おどす
- 説法
- 解法
- 商談
- 銃装備可能
- 調教
- まじゅう語

レベルの低さや、装備を充実していないパーティには、上記のアビリティは心強い味方となる。そして、忘れてはいけないのが"銃装備可能"。射程が長い銃は、後方支援キャラの強い味方だからだ。

◀Faithを上げると、敵の魔法ダメージも増加する。

まんが／栃木県　庵屋さん

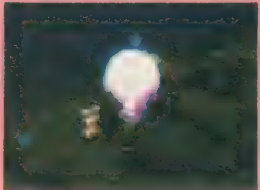
陰陽士 [Augur]

M	3		HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	B	A	B	B	B
回	5	補正率	C	B	B	D	A

武器	ロ・杖・辞・棒	防具	帽・服・ブ・靴・小・指・腕・マ

敵の精神に影響を及ぼす陰陽術の使い手

内なる精神を自在に操って、敵の戦闘意欲をなくしたり、身動きさせないようにする陰陽士。ジョブの性質は話術士に似ているものの、HPを吸収したり混乱させたりというように、より攻撃的な側面を持っている。特筆すべきは敵のBraveを30ポイントも下げる"孤鶏鼠"。2回成功すれば、戦わずして敵をチキン状態に追い込むことができるのだ。ある意味物理攻撃より役立つ術だといえる。さらに、敵の最大MPの3分の1を吸収する"魔吸唱"、敵を金縛りの状態にする"不変不動"など、ボス戦でも役立つ術が多いぞ。



◀敵の魔法効果を打ち消す"絶装魔脱"は使える。

オススメアビリティ

- 魔吸唱
- 命吸唱
- 沈黙唱
- 狐鶏鼠
- 絶装魔脱
- 不変不動
- 碑封印
- 防御力UP
- 移動距離天候無視

話術士よりも使いにくいアビリティ揃いだが、その中では成功率の低さを考慮しても相手を石化する"碑封印"は効果絶大。後半では、雨天の戦いも多くなるので、"移動距離天候無視"もある程度の効果が見込める。

風水士［Elemental Master］

			HP	MP	CT	物理	魔法
M	4	成長率	A	A	B	A	B
J	3	補正率	B	B	B	B	B
回	10						

武器	剣・斧	防具	盾・帽・服・靴・小・指・腕・マ

自然界を構成する物質を自在に操る呪術士

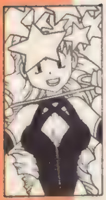
森羅万象を司る風水を用いて、その場の地形を利用しながら敵を攻撃する風水士。過去の「FF」シリーズでは魔道士系キャラの一種といった感覚で、肉体的には脆弱なジョブであった。しかし、本作品では基本能力値がナイトと同じレベルに設定され、強力な剣や斧が装備できるなど、戦士的な要素が濃くなっているのが印象的。また、風水術自体の攻撃力はあまり高くないものの、MPが不要で、最大5マスの高低差でも使用できるなど、その利点は多い。さらに、各術における多彩な付加効果の存在も、見逃せない特徴だ。

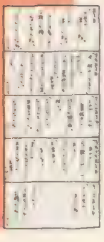
◀最もよく目にする“蔦地獄”。ストップの付加つき。

オススメアビリティ

- 落とし穴
- 蔦地獄
- 底なし沼
- 彫塑
- 砂嵐
- 吹雪
- 溶岩ボール
- 風水返し
- 攻撃力UP
- 移動距離地形無視

風水術は便利な技である反面、術者が立っている地形に合った技が必要なために、全12種のうち大部分の技が必要となる。また、“移動距離地形無視”も水辺のある地形での戦闘ではかなり便利。





まんが／千葉県 都賀渉さん

竜騎士［Dragon Knight］

			HP	MP	CT	物理	魔法
M	3	成長率	A	C	B	A	B
J	4	補正率	A	D	B	A	D
回	15						

武器	槍	防具	盾・兜・鎧・靴・小・指・腕・マ

槍を携え敵の頭上から襲い掛かる勇猛な騎士

身の丈を優に超える大槍を手に、長大な距離を一気に飛び越えて敵に迫る竜騎士。ナイトと同じ重装備が可能で、手にする槍は2マス先の敵を攻撃できるなど、戦士の中でも一流の資質を持った存在だ。ジャンプ攻撃や、槍による間接攻撃は、敵に一切反撃されることがないため、プレイヤーにとっては非常にありがたいユニットである。しかし、ジャンプ攻撃は選択から発動までにタイムラグがあるため、避けられてしまうケースもある点に注意。また、槍の命中率が低めなので“精神統一”などでカバーしよう。

◀敵の頭上に猛禽のごとく襲い掛かるジャンプは強烈。

オススメアビリティ

- 水平ジャンプ8
- 垂直ジャンプ8
- 竜の魂
- 槍装備可能
- 高低差無視

竜騎士の“ジャンプ”は、水平、垂直ともに最大の“8”さえ覚えると1～8の範囲の敵に攻撃できるために、それ以下のアビリティは覚える必要がない。ほかでは、高低差のあるマップ時に“高低差無視”が多少役に立つ以外は、あまり有効なアビリティがないのが、竜騎士の悲しいところ……。

侍[Samurai]

M	3
J	3
回	20

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	A	B	B	A	B
補正率	B	B	B	A	B

武器	刀	防具	兜・鎧・ブ・靴・小・指・腕・マ

己の内に潜む力を解放する異国の戦士

敵に対する攻撃より、己の内に潜む能力を引き出すことに重きを置いた、東方の武士・侍。専用となる武器"刀"には特殊能力が宿っており、その力を開放することで、一度に複数の敵に対する攻撃が可能となっている。効果範囲は3マスとやや狭いものの、MPがいらず、範囲内の敵にのみ有効。非常に使い勝手のいい能力といえるだろう。唯一の難点は、ジョブ自体の基本能力が忍者などと比べてやや劣り、重装備もできないこと。"引き出す"アビリティを覚えたら、忍者や竜騎士へのジョブチェンジをオススメする。

◀使い過ぎれば貴重な刀も壊れてしまう。注意しよう。

オススメアビリティ

- 村雨
- 天のむら雲
- 村正
- 菊一文字
- 正宗
- 肉斬骨断
- 白刃取り
- 両手持ち
- 水面移動

自キャラのブレイブポイントの高さの分だけ直接攻撃の命中率を下げる"白刃取り"は、前線で戦うキャラには、絶対必要。そのほか、ダメージ量を倍加する"両手持ち""水面移動"など、役に立つアビリティが多い。

まんが/北海道 岩本奈々さん

忍者[Ninja]

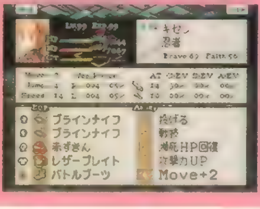
M	4
J	4
回	30

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	B	B	★	A	B
補正率	B	D	★	A	C

武器	ナ・忍・鎚	防具	帽・服・靴・小・指・腕・マ

恐るべき早業と運動力を誇る闇の仕事人

自らの肉体を極限まで鍛え上げ、あらゆる困難な状況に対処できる忍者。「FF」シリーズでは最高の能力を持つジョブとして設定されていたが、この作品も例外ではない。全ジョブ中最高のスピードと移動力を誇り、攻撃力も"二刀流"によって最高レベルに達している。単に直接攻撃という観点からすれば、まさしく最高クラスのユニットである。ちなみに忍者の"二刀流"は、侍の"両手持ち"と違い、片手に1本ずつ武器が装備できる。従って、通常一度しか効果がないナイトのブレイク技などが、2回できるのも有利。



◀"二刀流"とブレイク技を習得させれば、鬼に金棒だ!!

オススメアビリティ

- 手裏剣
- 剣
- 忍者刀
- 槍
- 騎士剣
- たま
- 潜伏
- 見切る
- 二刀流
- 水上移動

各"投げる"アビリティは、必ずそのアイテムがなくなるので、注意が必要。また、"見切る"は回避率が上がって便利だが、どちらかといえば侍の"白刃取り"の方が有効性が高いのだ。

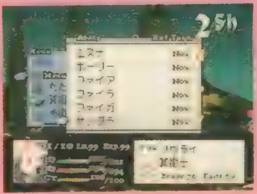
算術士 [Arithmetician]

			HP	MP	CT	物理	魔法
M	4	成長率	C	A	B	C	B
J	3	補正率	C	C	D	D	C
回	5						

武器	辞・棒	防具	帽・服・ブ・靴・小・指・腕・マ

すべての魔道士の頂点に立つ至高の賢者

シリーズ初登場のジョブであり、しかもその能力がやや複雑なため使い方が難しい算術士。しかし、使い方次第では、最強キャラとしての活躍を見せてくれるはず。まず、算術士の最大のメリットは、魔法を唱えるのにMPがいらず、それまでに味方のメンバーが覚えた白、黒、時魔法及び陰陽術が使用できるということ。しかも、魔法を選んだ瞬間、チャージタイムなしで発動され、その効果がマップ上の全ユニットに及ぶことだ。スピード不足を他のキャラのサポートで解消できれば、かなり頼もしい存在といえるだろう。



◀「FF」シリーズに登場する魔人によく似た存在だ。

オススメアビリティ

算術士のアビリティは、特殊なのでここで説明する。

まず対象とする相手のパラメータを設定するのが、〝CT〟〝レベル〟〝Exp〟〝ハイト〟。それぞれのパラメータを算術の対象とする。そして、〝5〟〝4〟〝3〟は、対象としたパラメータがその数字の倍数になったときに算術が発動するようになる。例えば、〝レベル〟〝5〟と選ぶと、レベルが5の倍数のキャラに算術が発動する。

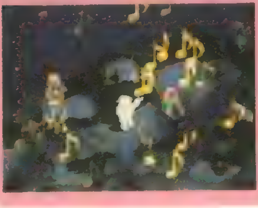
吟遊詩人 [Bard]

			HP	MP	CT	物理	魔法
M	3	成長率	D	D	B	D	B
J	3	補正率	D	D	B	D	B
回	5						

武器	楽	防具	帽・服・靴・小・指・腕・マ

不思議な効力を持つ"詩"を歌う孤高の詩人

不思議な歌声と楽器によって、多彩な支援効果を発揮する吟遊詩人。彼の発する歌声は、味方のステータスを大幅にアップさせる効果を持つ。最大の特徴は、発動した"詩"がフィールド上の味方すべてのユニットに効果を持ち、しかもMPを必要としない点だ。さらに、歌い続ける間中、その効果が上乗せされていくので、かなりの強敵とも渡り合うことが可能となる。しかしながら、"詩"の発動には時間がかかり、歌っている間は回避率が0となるなど、無防備状態に近くなる。使用する際は場所とタイミングに注意。

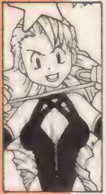


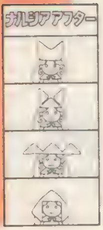
◀スピードを上昇させる"応援歌"は非常に重宝する

オススメアビリティ

- 天使の詩
- 命の詩
- 応援歌
- 戦いの詩
- 魔力の詩
- 名もなき詩
- MAセーブ
- フェイスアップ
- Move+3
- 飛行移動

吟遊詩人のアビリティは、まずムーブアビリティがかなり充実している。〝Move+3〟〝飛行移動〟はぜひともつけたい。あとのアビリティは、各種の〝詩〟を好みによって選ぶのがいいだろう。





まんが／岐阜県　田中将司さん

踊り子［Dancer］

M	4
J	3
回	5

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	D	D	B	B	B
補正率	C	D	B	B	B

武器	ナ・反	防具	帽・服・靴・小・指・腕・マ

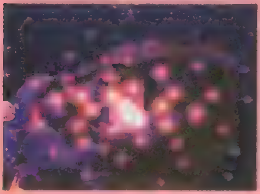
特殊な"踊り"で敵を魅惑する女性ダンサー

味方の支援をメインとする吟遊詩人とは対称的に、敵のステータスに異常をもたらすのが踊り子。敵ユニットすべてに効果があることや、MPが不要であることなどは、吟遊詩人と似ている。ただし、守備的な性格の吟遊詩人と異なり、専用武器の反物を持たせれば、前線でも活躍可能。なお、"踊り"に関しては、敵のSpeedを下げ続ける"スローダンス"や、物理攻撃力を下げる"ポルカポルカ"などが非常に便利。特に"スローダンス"は、吟遊詩人の"応援歌"と一緒に使用すれば、相乗効果で戦闘は驚くほど有利に。

オススメアビリティ

- ウイッチハント
- スローダンス
- ポルカポルカ
- アンフェイス
- ネイムレスダンス
- ラストダンス
- Aセーブ
- ブレイブアップ
- Jump＋3
- 飛行移動

踊り子もムーブアビリティが充実。特に"飛行移動"は地形や天気を気にせずに移動できるので、使い勝手がいい。あとの"踊り"は、吟遊詩人同様に自分なりの戦い方に合わせて選ぼう。



◀"踊り"が発動する際の凝った演出は一見の価値あり。

まんが／福島県　蓑山さん

ものまね士［Mimic］

M	4
J	4
回	5

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	★	D	B	★	A
補正率	★	D	★	A	B

武器	なし	防具	なし

全ジョブ中、最も異彩を放つ能力の持ち主

「FF」シリーズの中では、最もユニークな能力を備えたキャラといえるのが、このものまね士。その異様な格好にもかかわらず、なかなか使えるキャラクターとして記憶している方も多いだろう。しかしながら「FFT」では、ジョブチェンジするための条件が厳しく、しかもその使いづらさがたたって、あまり必要とされないキャラになってしまった感がある。キャラクターの基本能力値はすべて最高クラスであり、右のオススメアビリティ内のような使い方があるものの、やはり戦闘で活躍するジョブとはいい難い。遊びで使おう。

オススメアビリティ

- ものまね

とにかくこのキャラはつけられるのが固有アビリティである"ものまね"だけ。しかもものまね士以外のジョブでは"ものまね"がつけられない、と使いづらさ満点。ただし、この"ものまね"は、召喚魔法などの強力な魔法をMPの消費なしに"ものまね"するといった使い方をすると、強力な攻撃法といえる。ただし、防御には不安が大きいので、後方で待機すること。

◀せめて他のアビリティがつけられればいいのに……。

機工士(ムスタディオ)

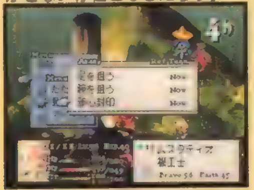
M	J	回
3	4	18

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	B	A	B	B	B
補正率	B	B	A	C	C

武器 銃　防具 帽・服・ブ・靴・小・指・腕・マ

長大な射程を誇る銃を扱うジョブ

第2章の後半で仲間となる、機工士・ムスタディオ。彼の持ち味は、銃を扱えることと、Speedの速さである。早い段階で行動順が回ってくることは確実なので、"狙撃"を使って先手を取ろう。うまく腕や足への"狙撃"が成功すれば、前線の味方ユニットが敵と遭遇するまでに、敵の戦力を減らすことができるのだ。しかも銃は弓と違い、射程距離が格段に長い。高所を押さえなくとも、障害物がなく開けた場所であれば、かなり遠方から射撃が可能なのだ。物語中盤から終盤にかけて、パーティにとって欠かせない存在となるだろう。



▲何度倒しても復活してくるアンデッドには、"邪心封印"が有効。

オススメアビリティ

- 足を狙う
- 腕を狙う
- 邪心封印

銃などの射程の長い武器を使用してのこれらのアビリティは、敵の分断、各個撃破に大きな力となる。特に"足を狙う"は、敵キャラを移動不能にするという非常に有効な技。十分に使いこなそう。ただし、銃の直進性に注意。

ホーリーナイト(アグリアス)

M	J	回
3	3	25

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	A	A	B	B	B
補正率	★	B	B	B	B

武器 剣・騎　防具 盾・兜・鎧・ブ・靴・小・指・腕・マ

"聖剣技"を使いこなす攻撃陣の要

イヴァリースにおいては、天騎士に次いで高位な聖騎士の称号を持ち、聖属性の剣技を振るうアグリアス。彼女のパーティへの参加によって、戦力は飛躍的に向上する。固有のアビリティ・"聖剣技"の特徴は、敵による反撃を一切受けずに、高確率で敵に大ダメージを与えられること。しかも"聖剣技"には多彩な付加効果が存在する点も見逃せないメリットである。剣聖が登場するまでは、文字通りパーティの主力として活躍する。また、絶大な威力を誇る騎士剣が装備できるユニットであるということも、魅力的な要素である。

オススメアビリティ

- 不動無明剣
- 乱命割殺打
- 北斗骨砕打
- 無双稲妻突き
- 聖光爆裂破

"聖剣技"の最大のポイントは、遠距離からの攻撃が可能なこと。隣接攻撃に加えて、遠距離攻撃もできれば、ホーリーナイトの価値は倍増する。すべてのアビリティを覚えよう。

▲敵を混乱させる効果を持つ"聖光爆裂破"は、特に暗属性の敵に有効。

剣聖(シド)

M	J	回
4	3	20

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	B	A	B	B	B
補正率	★	A	A	A	A

武器 忍・剣・騎・刀　防具 盾・兜・帽・鎧・服・ブ・靴・小・指・腕・マ

雷神シドの異名を持つ剣術の達人

獅子戦争において、無敵を誇ったガリオンヌの英雄バルバネス。彼と並び称されるゼルテニアの無敗の騎士団団長が、この剣聖シドだ。さすがにその名声を裏打ちする驚異的な戦闘能力を秘めている。ホーリーナイトの"聖剣技"を始めとして、ダークナイトの"暗黒剣"、さらにディバインナイトの"剛剣"までを使いこなせるという、正に最強の名に相応しい剣士である。彼だけは、敵の真っ只中に単身で飛び込んでも、何不自由なく戦闘が可能。「FFT」におけるプレーヤー最大の切り札として、獅子奮迅の戦いをしてくれる。

▲HPを回復させる"闇の剣"を使用できるのは、非常にうれしい。

オススメアビリティ

- 暗の剣
- 闇の剣
- 不動無明剣
- 聖光爆裂破

すべての剣士の頂点に立つ剣聖。そのため、すべての剣に関するアビリティを習得可能なのはさすがのひとこと。中でも"闇の剣"は、敵のHPを奪い取ることができるなど、その効果は絶大。

天道士(ラファ)

M	J	回
3	3	10

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	B	A	B	B	B
補正率	B	B	A	B	B

武器 杖・棒　防具 帽・服・ブ・靴・小・指・腕・マ

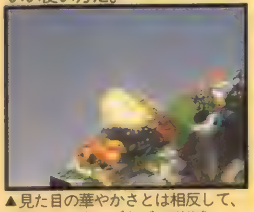
兄と行動をともにする復讐者

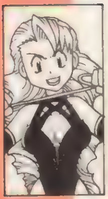
バリンテン大公の養子として引き取られ、暗殺者として育てられた女天道士・ラファ。ガルテナーハ一族に伝わる一子相伝の秘術"真言"の使い手だ。第4章からラムザたちと行動をともにする。しかし、後半で味方となるユニットとしては基本能力が低く、まず活躍は見込めない。しかも、"天道術"自体、攻撃場所と回数がランダムなので、戦闘ではほとんど役立たずとなってしまっている。無理に天道士として育成するよりも、ユニットレベルの高さを生かし、儲け話などで活躍させよう。それが一番いい使い方だ。

オススメアビリティ

- 天鼓雷音
- 阿修羅
- 大虚空蔵
- 天魔鬼神

"天道術"はどの技も、攻撃をする相手(敵のみ)も、攻撃する回数(各キャラへ複数回の攻撃が起こる)もランダム。そのために、相手に確実にダメージを与えることができない。これは大きな弱点だ。


▲見た目の華やかさとは相反して、戦闘では役立たずな"天道術"。



まんが／群馬県　立花ありなさん

天冥士(マラーク)

M	4
J	3
回	8

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	A	A	A	B	B
補正率	B	B	A	B	B

武器　杖・棒
防具　帽・服・ブ・靴・小・指・腕・マ

執拗にラムザたちをつけ狙う暗殺者

ラファと同じくバリンテン大公に拾われ、暗殺者集団カミュジャの一員として、ラムザの命を狙うマラーク。ラファの実兄にあたり、やはり一子相伝の秘術・"天冥術"を使いこなす。惜しむらくは、"天道術"と同じく効果がランダムで、戦闘では使い勝手が悪いということ。やはりラファ同様、儲け話での活用が望ましい。ただ、唯一の救いとしてBraveの値が高く、戦士系のアビリティを習得させれば、そこそこ使えることを覚えておこう。無論、ここまで育て上げてきたほかのキャラの能力を考えれば、育てるメリットはないが。

オススメアビリティ
- ●裏天鼓雷音
- ●裏阿修羅
- ●裏大虚空蔵
- ●裏天魔鬼神

"天冥術"の効果は、"天道術"とほとんど同じ。名前が違うくらいである。そのランダム性のために、この術も使いづらいとはなはだしい。そのために無理に覚える必要はない。ほかのジョブにチェンジを。

▲"裏真言"は、その効果はもちろん、見た目も真言とまったく同じ。

ディバインナイト(メリアドール)

M	4
J	3
回	12

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	A	C	B	★	B
補正率	A	C	B	A	C

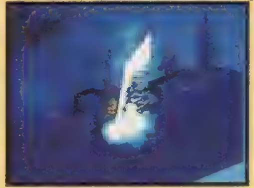
武器　剣・騎・ボ・槍
防具　盾・兜・鎧・服・ブ・靴・小・指・腕・マ

敵の装備を破壊する"剛剣"の使い手

非業の死を遂げた実の弟イズルードの仇を討つため、ラムザたちを執拗に追い回す神殿騎士メリアドール。彼女の駆使する"剛剣"は、ダメージを与えるとともに手持ちの武器・防具を破壊する効果がある。物語中盤に敵として登場し、苦労させられた相手だけに、後半味方に転向してくれたときのうれしさは格別だ。もっとも、この頃にはすでに剣聖が仲間にいるので、やや影の薄い存在になってしまうのだが……。ちなみに、敵だったときに装備していた"シャンタージュ"は味方時には、装備していないので、最初の時点で盗もう。

オススメアビリティ
- ●強甲破点突き
- ●星天爆撃打
- ●冥界恐叫打
- ●咬撃氷狼破

これらの"剛剣"は、敵にダメージを与えたうえに装備品も破壊できる強力な技。ただし、すべての装備を壊すと、相手へのダメージ自体はそう大したものではないので、使用しない方がいい。



▲敵の武器を破壊し、なおかつダメージを与えられる"冥界恐叫打"。

テンプルナイト(ベイオウーフ)

M	4
J	3
回	12

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	A	C	B	★	B
補正率	A	C	B	A	C

武器　ナ・剣・騎
防具　盾・兜・鎧・服・ブ・靴・小・指・腕・マ

幻のホーリードラゴンを追い求める旅人

恋人の化身であるホーリードラゴンの噂話を頼りに、各地を旅する一途な青年ベイオウーフ。彼を仲間にすることができれば、理想的な戦闘補助員となるのは間違いない。このキャラの特徴は、多彩な効果を有する"魔法剣"を、チャージタイムなしで駆使できる点。"スリプル"や"アスピル"、"ドンアク"といった魔法効果を、かなりの高確率で成功させることができる。ちなみに仲間にするには、ゴルランドの酒場で炭坑の亡霊の噂話を聞いた後、王都ルザリアを訪れる。酒場で噂話を聞き、イベントをクリアすればOK。

オススメアビリティ
- ●ドレイン
- ●サイレス
- ●ドンアク
- ●ブレイク
- ●ショック

"魔法剣"は、敵にダメージこそ与えないが、敵を状態異常に陥れる技。通常の魔法と違って、MPもチャージタイムもないところが効果的。ただし、剣を破壊される(盗まれる)と使用不可。

▲受けたダメージを敵にそっくり返す"ショック"は起死回生の一発!!

ドラグナー(レーゼ)

M	5
J	3
回	5

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	A	D	A	★	★
補正率	A	C	★	★	★

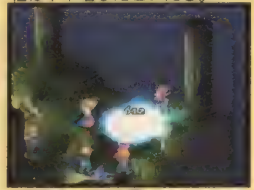
武器　なし
防具　指・腕

伝説の竜の力を秘めた竜使い

もともとはゴルランドの炭坑で聖石を守護していたホーリードラゴンが、聖石キャンサーの力で元の姿に戻ったのがこのドラグナー。竜の姿であったときに比べ、ブレスの威力が低くなってしまったのは残念。しかしながらこのジョブの本領は、ドラゴンとの連携によって発揮される。ドラゴンの回復を始め、攻撃力の強化、さらに、CTを100にできるなど、効果的な支援を行うことができるのだ。また、ドラグナー自身、アイテムやアビリティの装備によって、ブレスの強化を図れることから、その汎用性はやや増したといえる。

オススメアビリティ
- ●アイスブレス
- ●ファイアブレス
- ●サンダーブレス
- ●ホーリーブレス

ドラグナー状態のレーゼは、各種のブレスを使い分けられる強力なキャラ。4つのブレスを全部覚える必要はあるが、敵の状態に合わせて攻撃できるメリットは計り知れない。ぜひ覚えるべきだ。



▲敵の弱点となる属性のブレスで攻撃すれば、その効果は絶大だ!!

まんが／東京都　樹村Sさん

悠久幻想曲

●発売日／97年8月28日●価格／¥5,800
●メーカー／メディアワークス
●ジャンル／育成ＳＬＧ
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

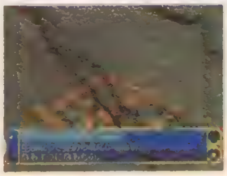
©Starlight Marry／Media Works Inc. セルワーク／ＪＣスタッフ 監修／MOO

育成の基礎からイベントデータまで完全網羅！

恋愛を重視した作品とはひと味違い、仲間との信頼や絆といった身近な人間関係をテーマにした新しいタイプの育成ＳＬＧ『悠久幻想曲』。みんなもうプレイしてみたかな？　ここでは、お好みのキャラはバッチリクリアしたけど、ほかのキャラはぜんぜんという人、全キャラのプロフィールをカンペキに埋めてみたいという人、さらに'98年3月に発売予定の第2弾を前に、完全制覇しておきたい！　というみなさんのために『悠久幻想曲』のすべてを攻略していくぞ。より快適にプレイできるようになる育成方法や全キャラのイベントデータ。さらにハッピーエンドの条件や具体的なクリア方法など、超お役立ちの情報を満載してお届けしていくので、ぜひ参考にしてね。

▲完全制覇をしておけば次回作がますます楽しくプレイできるようになるハズ！

キャラメイクでベストな主人公を作成



▲質問の数は1回のプレイで7問ある。下に紹介した答えを選んでいけば問題ないぞ。

キャラメイクで優秀な主人公を作るには、左下に紹介した順に質問に答えていけばＯＫ。これで戦闘術や護身術、それに神聖魔法といった重要スキルを初期状態でゲット！　さらにＨＰやＭＰも十分で、物理＆神聖魔法が最初から使える主人公が完成するぞ。仲間のパラメータが低いゲーム序盤では、仕事の能率が上がらずピンチになりがち。優秀な主人公でグイグイ仲間を引っ張ろう。

質問1	自分の手で切り開くもの。
質問2	気力を振り絞って戦う。
質問3	信仰。
質問4	そんなものは存在しない。
質問5	怒り。
質問6	お互いを高めあうための競争心。
質問7	周りの人を幸せにするため。

初期パラメータ決定

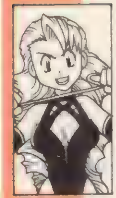
◀これが完成した主人公だ。HPは最高値。MPも平均値なので状態異常も発生しにくいぞ。

育成編

仕事を成功させるコツ、鍛えておきたいスキル、スケジュールの実行方法、状態異常の治療法などなど、育成に関する重要ポイントを徹底解説だ。これらの方法を活用すれば、ぐっとプレイが楽になるはず。ぜひプレイに役立ててね。

◉成功率を表すマークを頼りに仕事を割り当てよう

スケジュール入力画面で仕事にキャラを割り当てると、その横に星などのマークが表示されるはず。このマークは1週間の仕事の成功率（達成率が、101%を超えるかどうか）を表しているぞ。マークは全部で5種類。仕事に必要なスキルレベルと、キャラの持っているスキルレベルの差などによって変化するようになっている。成功率が一番高いのが星。続いて三角、四角……という順番になっているぞ。仕事をバッチリ成功させたいなら、三角のマーク以上になる仕事を選ぶこと。そうすれば、高確率で成功するようになるはずだ。仕事をしっかりと成功させないとキャラが成長しないし、それにお金も増えにくくなってしまう。マークを頼りに仕事を選び、成功率の高くなる仕事を選んで実行させていこう。

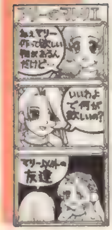


このマークで実行

▼星が最高で2番目が青色の三角。この2つの表示になる仕事を実行しよう。

▲キャラを割り当てると、丸い部分にマークが表示される。成功率が低いときはパスしてしまおう。

▶基本的にマークに頼りっぱなしでＯＫ。成功率の良い仕事を実行させていけば、少なくとも大失敗になることはないのだ。



◉鍛えておきたいスキルはコレ

全14種類あるスキルの中で特に重要なものといえば、戦闘術、護身術、神聖魔法の3つだ。これらのスキルレベルを上げていないと、スゴロクイベントで苦戦することになるぞ。そのほか余裕があれば、物理＆錬金魔法、それに盗賊のスキルなども鍛えおくこと。これでバッチリだ。戦闘術、護身術、神聖魔法の3つのスキルレベルを上げるには、右で紹介したマークの付いている仕事を実行すること。とにかく、ほかのスキルはまったく上げないつもりで育成していこう！

戦闘術

◀直接攻撃の威力と命中率に影響。レベルが低いと攻撃が敵にヒットしないので、苦戦してしまうのだ。

護身術

◀敵に攻撃されたときの防御力と回避率に影響。レベルが高いと、敵の攻撃が空振りになる確率がアップ。

神聖魔法

◀ＨＰを回復することができる神聖魔法が覚えられる。仲間全員のレベルを上げておくのが望ましい。

そのほかの魔法

▲いろいろな魔法を覚えていれば、いざというとき便利。

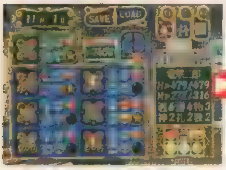
盗賊

▲盗賊のスキルは、ワナを解除するときに役立つのだ。

まんが／岐阜県　田中将司さん

◉ローテーション方式を使ってスケジュールを実行

キャラのパラメータが低いときに、1人で1つの仕事を実行するのは失敗のもと。ゲーム序盤では4人に同じ仕事を割り当てて実行させていこう。こうすれば成功しやすくなり、パラメータも確実に上がっていくぞ。そして最初のダンジョンイベントが終わったら、ローテーション方式に切り替えるのだ。ローテーション方式とは、まず2人ずつペアにしてスケジュールを実行。そして次の週になったら、組む相手を変えて実行……と、これを繰り返していく方法だ。ある程度キャラが育っていれば、このローテーション方式で、ますます効率よく育成できるようになるぞ。また、1週間に2つの仕事を実行できるようになるため収入もグ〜ンとアップするのだ。



▲ペアを組む相手を毎週チェンジ。3週間でひと回りさせながら実行していくのがローテーション方式だ。1人で実行させないのは信頼度を上げるため。詳しくは右の解説をチェックだ。

信頼度はバッチリ上げておこう

成功率の低い仕事を実行していると失敗することが多く、各キャラ同士の信頼度も徐々に下がっていってしまう。信頼度が低くなると、ケンカや無視といったやっかいな状態異常が発生！　仲間を休養させたり、治療しなければならなくなり、育成が思い通りに進まなくなってしまうぞ。それに信頼度はハッピーエンドの条件にもなっているので(P.27を参照)、しっかり上げておく必要があるだろう。信頼度を手軽に上げるためには、左に紹介したローテーション方式を活用するのがベスト。この方法だと毎週組む相手を変えて実行していくので、信頼度が全体的に上昇していくのだ。主人公と仲間1人との信頼度は、イベントを成功させたりすれば上げられるが、全体的な信頼度を上げるにはこの方法しかない。ぜひ活用してみてね。

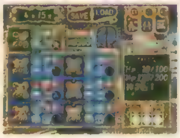
▶全部ニコニコ顔のマーク！　というのが理想。こまめにチェックして、できるだけ上げておこう。

◉状態異常が発生したらこまめに治療

状態異常の症状は軽症と重症の2種類があるぞ。軽症の場合、特にペナルティはないが問題は重症だ。まずHP、MP系の重症時には仕事ができなくなる。そして、それ以外の系列の重症時では、仲間の信頼度がダウン、経験値が入手不可、レベルが上がらない！　などなど悪影響の連続なのだ。右に紹介した方法で軽症のうちに治療しよう。

▲軽症だからといって放っておくと重症になる　油断は禁物！

HP、MP系の状態異常の場合



▲仕事を入力しないでスケジュールを実行。しっかり休養させよう。

疲労や気疲れはHP、MPの減少時に発生する軽症の状態異常。これになったら仕事を割り当てずにスケジュールを実行だ。HPとMPが回復し、状態異常が治療できるぞ。

隠しパラメータ系の状態異常の場合

▲4人でスケジュールを実行するのだ。これで治療することができる。

有頂天や落ち込み、無気力などは、隠しパラメータのアップ、ダウンで発生する軽症の状態異常。この状態になったら仕事を4人で実行しよう。これでバッチリ治療できちゃうぞ。

◉月末の給料について

月末に支払う給料で、隠しパラメータの「やる気」が変化するようになっているぞ。ゲーム序盤は所持金が少ないからといって、最初の提示額から下げたりするのは禁物！　仲間たちのやる気が下がってしまい状態異常が起こりやすくなるからだ。逆に所持金に余裕があっても、多くあげる必要はナシ。やる気は仕事を成功させていれば自動的に上がっていくからだ。給料は提示額から上げたり、下げたりはせず、そのまま支払うのがベストなのだ。

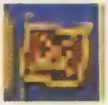
◀数値を動かさずにそのまま決定。これでやる気の数値は変化しない。

イベント編

各キャラのイベントを1つずつ攻略していったら、ページがいくらあっても足りない。そんなわけでここでは、イベントによって変化するパラメータについて解説していくぞ。さらにプロフィールの埋め方についても紹介していこう。

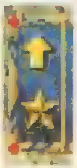
◉会話中に表示されるマークに注目

今選んだ会話によって、そのキャラのパラメータはどう変化したのか？　それを表しているのが、メッセージウインドウの横に表示されるマークだ。これを見れば何がどう変化したのか、バッチリわかる仕組みなのだ。マークの種類はたくさんあるけれど覚えておきたいのは星と旗だけ。まずは星だけど、これは信頼度を表している。常に信頼度が上がるような会話を選んでいこう。もう1つの旗はプロフィールの項目が1カ所埋まったことを表している。プロフィールはそのキャラのイベントだけでは埋まらない。別のキャラのイベント中に埋まる場合もあるのだ。



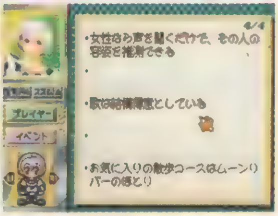
▲ウインドウの横に旗マークが表示されたら、プロフィール画面でチェックしてみよう。

信頼度を表すマークが重要



◀仲間を喜ばせるような会話を選んでいれば、このマークが出るはずだ。

旗マークでプロフィールが埋まる



▲旗マークが表示されれば項目が埋まる。中にはイベントを失敗しないと埋まらない場合もあるので注意しよう。

まんが／徳島県　火吏那さん

スゴロク編

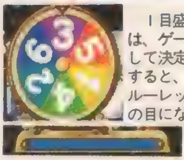
ルーレットの目押しの方法や戦闘で勝つためのポイントなど、スゴロクイベントの攻略法をバッチリ解説していくぞ。でも、勝ち残るにはそれなりの戦闘能力が必要。剣術、護身術、神聖魔法のスキルは育成でバッチリ上げておくベシ!

◉ゲージを調節して、ルーレットで"6"を出そう

ルーレットの回転力は、ゲージの長さによって決まるようになっている。このゲージを上手く調節すれば、思い通りの目を出すことができるぞ。右に紹介した2つの方法は、スゴロクで勝つための目押しの必須テクニック! 活用すれば勝率もアップするはずだ。

▲ルーレットで大きな目を出しまくれば、負けることはない。

1つ先の目を出す場合



1目盛り先の目を狙う場合は、ゲージのパワーを最小にして決定ボタンを押す。こうすると、ちょうど1目盛り分ルーレットが回転し、1つ先の目になるのだ。隣に大きい目があるときは、この方法だ。

現在出ている目を出す場合

現在出ている目をもう一度狙う場合は、ゲージのパワーを最大にして決定ボタンを押す。これによってルーレットは勢い良く回転し、再び同じ目になるのだ。この2つの方法を駆使して大きい目を出しまくろう。

◉戦闘で勝つためには

戦闘に突入したら、まず敵のHPをチェック。そしてHPの一番低い敵に攻撃を集中し、1体ずつ確実に倒していこう。奥義を覚えていたら惜しみなく使っていくこと。なぜなら奥義の使用回数は戦闘終了後、自動的に回復するからだ。またMPに余裕があったら、全体攻撃が可能な物理魔法を使うのもOK。そして戦闘終了後は、マップ上でHPを回復させる! これだけの行動を実行していけば負けることはまずない。

▶リーダー系は後回し。まずは部下たちを狙って攻撃を仕掛け、一気に倒してしまおう。

エンディング編

エンディングまでのゲームの流れを徹底解説! さらにハッピーエンドの迎え方やサブキャラとのエンディングを見る方法など、育成ゲーム最大のツボをバッチリ攻略していくぞ。すべてのプレイヤーをハッピーエンドへと案内しちゃおう。

◉ゲーム終了までの流れをチェック

3月27日 メインイベント4「ほとばしる悪意の果てに」

↓

支持率判定

住民からの支持率を表すヒロイックゲージの量で判定される。8割以上獲得できていないと、バッドエンドへ一直線となってしまうぞ。仕事やイベントを成功させていれば問題なくクリアできるだろう。

↓ ヒロイックゲージが8割以上 → **ハッピーエンド判定**

仲間たちのテーマ別イベント4の結果と絆度によって判定される。2つの条件を満たせないと、この場からバッドエンドのルートへと転落してしまう。

- 満たしている → **対象キャラとのハッピーエンド**

  仲間にしていた2人と、アルベルトとリカルドのその後の生活風景が流れる。そのあとに対象キャラとのハッピーエンドが見られる。

  ↓ **スタッフロール** → **ハッピーエンドを迎えたキャラとのその後**

  ハッピーエンドを迎えたキャラと過ごす主人公の姿がビジュアルで紹介され、ゲーム終了。攻略記事を参考にすれば狙った子とのエンディングもカンペキだ。

- 満たしていない → **キャラ別エンディング**

↓ 8割未満 → **キャラ別エンディング**

仲間にしていたキャラ3人とアルベルト、リカルドのその後の生活風景が流れる。ハッピーエンドを迎える対象キャラがいないので、終了後はいきなりスタッフロールになる。

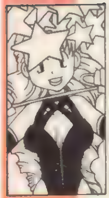
↓ **スタッフロール** → **バッドエンド・主人公のその後**

バッドエンドではあるが、グラフィックが用意されているので、ここへ来る価値もアリ!

3月27日のメインイベント4「ほとばしる悪意の果てに」からゲーム終了までの流れは、左のようになっているぞ。ここには2カ所に分岐ポイントが設定されていて、今までどんなプレイをしてきたかが判定される。それによってルートは2つに分かれ、結末も大きく変化するようになっているのだ。この時点になって慌てても、もはや手遅れ。あとは自分のプレイを信じ、成り行きに任せるしかないぞ。それぞれの分岐ポイントをクリアするための詳しい条件は、右ページに解説してあるのでそちらと合わせてチェックしていこう。また同時攻略(1回のプレイで仲間3人とのハッピーエンドを見る究極の攻略方法)に関しても情報アリ! このやり方も右ページで解説してあるので気になる人は要チェックだ。

◀街の住民たちによって主人公の行動が判定される。その結果は……。

▲キャラごとに結末はさまざま。ぜひ全キャラのエンディングを見よう。



まんが/新潟県 阿部逸人さん

◉ハッピーエンドを迎えるには3つの条件をクリアだ

お好みのキャラとハッピーエンドを迎えるためには、右の3つの条件をクリアする必要がある。ただそれぞれの条件は難しいものではないので、ポイントさえ押さえておけば、ラクにクリアできるだろう。ここでは3つの条件を細かく紹介していくと同時に、攻略法も解説していこう。

1	ヒロイックゲージが8割以上
2	テーマ別イベントを成功させる
3	絆度が一定以上

ヒロイックゲージとは

住民たちからの信頼の大きさを表すヒロイックゲージは、仕事やイベントを成功させることによって増加していくぞ。このゲージが判定時までに8割以上たまっていれば、条件はクリアだ。ほかのものと比べ、この条件が一番簡単。普通に仕事をして、普通にイベントを成功させているだけで、まったく気を使わなくてもクリアできる。あせらず気長に取り組むのがポイントかな。

◀仕事やイベントを成功させていれば、ほとんど気にしなくてもOK。

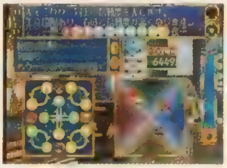
テーマ別イベント4とは

テーマ別イベントはキャラごとに4つずつ用意されている最重要イベント。お好みのキャラとハッピーエンドを迎えるには、その4番目を成功させておくのが条件だ。4番目のイベントは、同じテーマ別イベントの1、2、3を成功させてないと発生しない。また信頼度が低くてもダメ。できるだけ上げておこう。複数のキャラのイベント4を成功していた場合は、絆度によってキャラが決まる。

◀データをこまめにセーブ。好みのキャラのイベントは絶対に成功させろ。

絆度とは

絆度は画面に表示されない隠しパラメータ。仲間から主人公に対しての信頼度を毎日チェックし、それを加算して割り出すようになっている。そのため最終的に良い関係ならOKではなく、どれだけ長く良い関係を維持できたか？　というのがポイント。結果よりも、積み重ねが大事なのだ。絆度は信頼度が高いほどより多く獲得できるので、ゲーム序盤からしっかり上げておこう。



◀とにかく積み重ねが大事。コツコツと信頼度を上げていくのだ。

◉サブキャラのアルベルト＆リカルドとのエンディング

[アルベルト編]

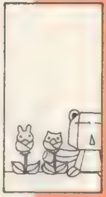
アルベルトとのハッピーエンドを見るための条件は下の2つ。まず1のヒロイックゲージについては、もうわかってるよね。続いて2の絆度だけど、これは仲間との信頼度を上げずにゲームを進めるということ。ちょっとキツイかもしれないが、仲間と一緒にスケジュールを実行したり、休日に遊びに行ったりしなければ、かなり上昇は抑えられるはずだ。もちろんイベントも、できるだけ失敗するように！　ただそうなると、ヒロイックゲージが心配になるはず。でも心配は無用。ヒロイックゲージは仕事をキッチリと成功させていれば稼ぐことができるのだ。この方法でゲームを進めていけば、待望のアルベルトとのハッピーエンドにたどり着けるだろう。

1	ヒロイックゲージが8割以上
2	絆度が一定以下

[リカルド編]

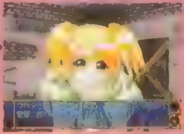
リカルドとのエンディングは意外にカンタン。まずは上に紹介した方法で、1のヒロイックゲージと3の絆度の条件をクリアする。そして最後に、仲間全員のテーマ別イベント4をすべて失敗するのだ。これだけでOK！　そのままゲームを進めていけばダンディーなオジサマ、リカルドとのハッピーエンドになるぞ。このエンディングは、下に紹介している同時攻略からでもラクに狙うことが可能。また条件が簡単ということで、初めてのプレイでいきなりリカルドになっちゃった！　というパターンも多かったようだ。まだ見ていない人は一度はチャレンジしてみよう。どんな結末になるのかな？

1	ヒロイックゲージが8割以上
2	仲間全員のテーマ別イベント4を失敗
3	絆度が一定以上



1回のプレイでムダなくハッピーエンドを見る方法

別のキャラとのエンディングを見るために最初からやり直すのは面倒……。そう思っている人に最適な同時攻略について解説しよう。まずはヒロイックゲージと信頼度をできるだけ上げつつゲームを進める（仲間全員のテーマ別イベント1、2、3は必ず成功させておく）。そして1月になったらデータをセーブ。その後、エンディングが見たいキャラのテーマ別イベント4だけを成功させ、ほかのキャラのものはわざと失敗するのだ。これでハッピーエンドはバッチリ！　以降はこれを繰り返せば、3人のエンディングが見られるぞ。1月にデータをセーブしたのは、右の表の通り全キャラのテーマ別イベント4が1月以降に発生するため。この方法さえわかってしまえば、完全制覇も目前。時間も短縮できるのでラクチンだ。



◀1人だけキャラ別イベント4を成功させ、ほかの2人のものはわざと失敗する。

発生日	キャラ	タイトル
1月13日	ピート	月明かりの下で
1月21日	パティ	SHADOW
1月24日	マリア	魔法の花言葉
2月4日	クリス	おとな記念日
2月13日	リサ	DESTINY
2月21日	シェリル	信じて欲しいこと…
2月28日	シーラ	ターニング・ポイント
3月4日	アレフ	ロング・グッド・バイ
3月10日	メロディ	王子はいずこ？
3月20日	エル	Evil Dragon

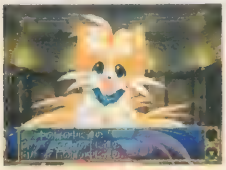
まんが／北海道　えーるさん

知って得する情報編

ローラの体の行方やキャラ別エンディングが変化する条件、それにメインイベントの発生日など、知って得する情報をまとめて紹介していくぞ。まるごとチェックしておけば、完全制覇にまた一歩前進だ。

◉ローラの体を発見!

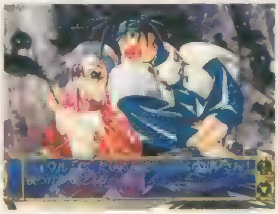
ローラの体は３月27日に発生するメインイベント「ほとばしる悪意の果てに」の中で発見できるぞ。さっそく見つけ方を紹介しよう。まずスゴロクがスタートしたら、最初の分かれ道で「仲間を信じる」を選択。次の分かれ道で「気をつけて蒸気の道を進む」を選んで進んでいくと、１つ目のイベントマスに到着する。その後の分かれ道で「かなり怪しい涼しい道」、最後の分かれ道で「ローラが気になる方」の道を選ぶと２つ目のイベントマスに到着する。ここからが重要！　２つのイベントマスで同じ方のレバー（右・右など）を動かし、ゴール後に真ん中の部屋を選んで突入する。これで探し求めていたローラの体を見つけることができる。いつまでも体がないのはかわいそう。ぜひ見つけてあげよう。



◀最初にレバーを入れた方はどっち？　忘れないように注意しよう。

◉キャラ別エンディングが変化する条件

キャラ別エンディングは、10人のメインキャラにそれぞれ３種類ずつ用意されている。このエンディングはゲーム終了時に仲間たちが獲得しているスキルのレベルによって変化するようになっているぞ。ただしこれには複雑な計算式が絡み、単にどのスキルを上げればＯＫという問題ではない。また、キャラによって判定材料となるスキルも異なる。残念ながら、これに関しては何度もチャレンジしてもらうしかない。プレイするたびに別のスキルを上げたりして試してみよう。

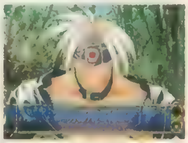


▲３種類のうちの１つは、こういったグラフィックが用意されている。

◉４つのメインイベントの発生日

メインイベントと呼ばれるスゴロク形式の戦闘には、信頼度や誰を仲間にしたか？　といった発生条件はいっさいない。必ず３カ月に１回、１年間に合計４回発生するようになっているぞ。下の表で紹介したのがイベントの発生日だ。これらのイベントのクリア条件は、わりとシンプル。基本的にスゴロクでゴールに１番乗りすれば成功となる。必ず成功させるためには、この日付が近くなったらデータをセーブ。こうしておけば心配ナシ。万全の態勢で戦えるようにしておこう。

▶メインイベントには、必ずシャドウが登場。事件を巻き起こすのだ。



発生日	タイトル
6月27日	Good News
9月27日	トラブル・バースディ
12月27日	エンフィールド大武闘会
3月27日	ほとばしる悪意の果てに

完全保存版キャラ別データ集

データの見方をしっかり覚えておこう

仲間になる10人のキャラには、それぞれにテーマ別イベント、トラブルイベント、休日イベント、任務イベントが用意されているぞ。ここからは、その発生日や発生条件、発生場所や条件となる仕事など、イベントを発生させるために必要なあらゆる条件を一挙に公開していこう。ただ、それらのデータをチェックするには、ある程度の予備知識が必要。まずは下に紹介した各データの見方をしっかりと覚えておこう。

◉イベントの発生条件をチェック

テーマ別イベント

１人につき合計４回。１、２回目のイベントは信頼度が十分なら無条件で発生するが、３回目以降は１、２回目のイベントの結果といった条件が絡む。

トラブルイベント

１人につき合計３回。信頼度を60以上にして発生日を迎えれば発生する。右に紹介した信頼度とマークをよく見て、しっかり上げておこう。

休日イベント

１人につき合計３回。発生月の休日に「遊びに行く」を実行。対象キャラの所へ行けば発生する。そのほかの条件はないのでラクチンだ。

任務イベント

１人につき合計３回。発生日に指定された仕事を主人公と対象キャラの２人で実行していると発生。ほかの仲間を加えることも可能だ。最高は４人。

◉信頼度のマークを数字に直すと

表中のイベントデータでは、信頼度はすべて数値で表記してある。この数値をマークに直したものが下の写真だ。どの数値で、どのマークになるのかをここでしっかり確認しておこう。ちなみにイベントデータで必要ないマークは紹介していないので注意してね。

◉データ表の見方

発生日、発生月

イベントが発生する日付。普通はたった１日。でも休日イベントの場合だけは、発生月となっていて発生期間が１カ月ある。日付が近づいたらデータをセーブしておこう。

発生条件

イベントを発生させるための条件。テーマ別イベントの表中にある「前の２つを…」とは、最初の１、２回目のイベントのこと。条件を満たしていないと発生しないぞ。

発生場所

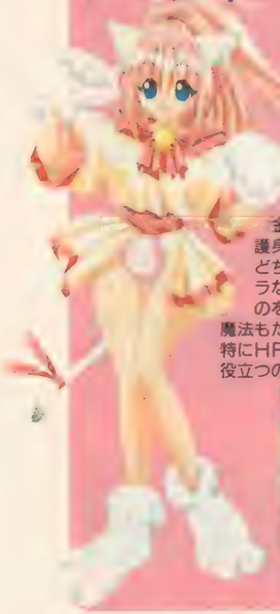
イベントが発生する場所。休日イベントの場合「遊びに行く」を実行して指定の場所にいるキャラを訪ねる。イベントは一度しか発生しないので、失敗したらやり直そう。

発生仕事

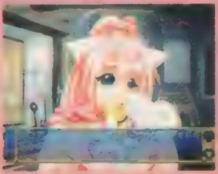
イベントを発生させる仕事。任務イベントの場合、発生日に指定の仕事を主人公と対象キャラの２人が実行していれば発生。看板をよく見て、データ通りの仕事を入力しよう。

まんが／徳島県　大和飛鳥さん

いつも元気いっぱいのネコ耳少女
メロディ・シンクレア



ネコのような耳とフサフサな手足。それにリボンの付いたキュートなシッポを持つ元気いっぱいの女の子。名前以外の記憶を持たず、年齢や種族も不明。これには何か理由がありそうだが…。メロディは初期状態で、敵の能力をダウンさせる錬金魔法を3つ覚えているほか、護身術のスキルも持っている。どちらかというと魔法系のキャラなので、仕事は魔法関連のものをメインに実行。そのほかの魔法もたくさん覚えさせていこう。特にHPの回復ができる神聖魔法は役立つので最優先で！



▲出生の秘密を想像してみるのも面白いかも。やはりアレか!?

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件
流行はいつもハタ迷惑	5月15日	10	——
日だまりの中で…	7月25日	20	——
天使の巻いたオルゴール	12月2日	50	前の2つを成功させる
王子はいずこ？	3月10日	75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
大事な落とし物	6月2日	60
届かなかった一通の手紙	11月22日	60
メロディの乱	1月18日	60

■休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
Bun Bun Bun	7月	陽のあたる丘公園
黒く光るヤツ	11月	ジョートショップ
由羅の置き手紙	3月	由羅の家

■任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事
静かな湖畔の森の影から	7月8日	戦闘術:モンスター退治
消えたブルーダイヤ	8月8日	護身術:美術館の警備
学園の怪談‥	10月22日	神聖魔法:幽霊退治

誕生日 3月2日

初期パラメータ

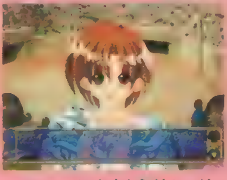
能力値	HP140 MP160
スキル	錬金魔法LV3 護身術LV1
魔法	錬金 フレイム・ジェイル グラビティ・チェイン ソニック・ブレイク

休日の所在

由羅の家
ローズレイク
魔術師組合

活発で明るく、サッパリした性格の女の子
パティ・ソール

ショートカットにスパッツ履きという外見と同様に、ボーイッシュでとっても活発な少女。両親が経営している宿屋を兼ねた大衆食堂「さくら亭」の看板娘でもある。主人公と会話をすると、なぜかケンカになってしまうことが多い。女心はとっても複雑!? パティは最初から料理と商売のスキルを持っている。でもこの2つのスキルを上げてもあまり戦闘の役には立たない。ひとまずそれらは無視し、戦闘術や護身術が身に付く仕事を中心に実行。戦士系のキャラとして育てよう。神聖魔法を覚えさせるのも忘れるな。



▲パティには素直な気持ちで接するのがポイントかな。

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件
アフター・ザ・ファイト	5月26日	10	−
ゴメンナサイ	8月26日	20	−
メルティング・スノウ	12月20日	50	前の2つを成功させる
SHADOW	1月21日	75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
アウトブレイク	6月15日	60
信じる心	10月4日	60
エレベーター・ベイビー	2月2日	60

■休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
「B-1グランプリ」	7月	クラシオコロシアム
ジョギング・ナイト	11月	エイレン橋
サーカス&サーカス	2月	クラウンズサーカス

■任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事
ガーデン・デザイナー	8月1日	神聖魔法:公園の手入れ
おにぎりをどうぞ	9月22日	料理:炊き出し
白球にかけろ!	3月1日	盗賊:野球の助っ人

誕生日 7月11日

初期パラメータ

能力値	HP160 MP140
スキル	料理LV3 商売LV1
魔法	なし

休日の所在

さくら亭
夜鳴鳥雑貨店
役所

まんが／滋賀県 こちうりさん

口達者で世渡り上手な青年
アレフ・コールソン

陽気で明るくホメ上手。街一番のナンパ師を自負しているキザな青年。腰に下げているカギの束は、口説き落とした女の子の部屋のカギらしい……。初期状態で礼儀作法と舞踏のスキルを持っているが、この2つのスキルレベルを上げても戦闘では役に立たない。そこで初期のパラメータがHPよりもMPのほうが高いのを利用し、アレフにはまず魔法を覚えさせよう。そしてある程度、パラメータが上がってきたら戦闘術を鍛え、魔法戦士といった感じにマルチに活躍できるキャラとして育てるのがベストだ。

▲仲間たちのムードメーカー的な存在の好青年だ。

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件
ナンパ・ウォーズ	4月27日	10	——
ギャンブル大作戦	8月14日	20	——
ダブルブッキング	10月2日	50	前の2つを成功させる
ロング・グッド・バイ	3月4日	75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
カラス大襲来	10月17日	60
へべれけ・れでぃ	12月1日	60
バラ館の謎	2月16日	60

■休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
夢でもし会えたら	5月	セント・ウィンザー教会
黒アザミの唄	9月	旧王立図書館
ビューティフル・マン	1月	ジョートショップ

■任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事
エキサイト・ステージ	5月22日	音楽:バンド演奏
腕利き医師	7月15日	護身術:病院の留守番
きれいが1番	11月15日	神聖魔法:ゴミ拾い

誕生日
12月25日

初期パラメータ

能力値	HP140　MP160
スキル	礼儀作法LV3　舞踏LV1
魔法	なし

休日の所在
洋品店ローレライ
ショート科学研究所
グラシオコロシアム

作家になることを夢見る女の子
シェリル・クリスティア

エンフィールド学園の魔法学科に在籍している努力家の女の子。内向的な性格で他人と会話するのが苦手で、読書がとっても大好き。でも、本の話になると夢中になり過ぎてしまうという困った部分も持っている。初期状態で敵を攻撃する物理魔法を3つ。神聖魔法を1つ会得しているのがシェリルのスゴイところ。まずは、そのまま2つのスキルレベルをアップ！　さらに精霊魔法や錬金魔法のレベルを上げて、完全無欠の魔法使いになるように育成していこう。ただHPがかなり低めなので、仕事をしすぎると病気などの状態異常が起こりやすい。仕事を終えたら残りのHPをこまめにチェック。減少していたら、迷わず休みを取るようにしていこう。

◀控えめでおとなしく、普段は街の図書館にいることが多い。

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件
アナザー・フェイス	5月4日	10	——
宴会、大暴走!	8月19日	20	——
スランプ	11月16日	50	前の2つを成功させる
信じて欲しいこと…	2月21日	75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
史上最悪の夫婦ゲンカ	8月4日	60
チャンスは一度きり	10月9日	60
デンジャラス・パーク	3月15日	60

■休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
アンダーグラウンド	4月	旧王立図書館
教えて欲しいの	7月	リカルドの家
女神は誰?	12月	グラシオコロシアム

■任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事
呪われた貴婦人画	6月8日	神聖魔法:除霊
盗賊の恋	1月15日	礼儀作法:手紙の代筆
古文書の資料	3月22日	物理魔法:古文書の読解

誕生日
5月18日

初期パラメータ

能力値	HP110　MP190
スキル	物理魔法LV3　神聖魔法LV1
魔法	物理　ルーン・バレット アイシクル・スピア ニードル・スクリーム 神聖　ティンクル・キュア

休日の所在
旧王立図書館
エンフィールド学園
学生寮

まんが／埼玉県　沙野真美子さん

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件
Howling	6月13日	10	――
ドクター!ドクター!	9月13日	20	――
森の呼び声	12月13日	50	前の2つを成功させる
月明かりの下で	1月13日	75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
もう一つのサーカス団	5月17日	60
ピートの事件ファイル	7月24日	60
モデルはつらいよ	3月3日	60

■休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
初恋	4月	水晶の館
古代の壺を求めて	10月	フェニックス美術館
盗賊特別講座	2月	エンフィールド学園

■任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事
家出鳥	6月1日	盗賊:ペットの捕獲
ゴースト・ハント	10月15日	礼儀作法:由羅の家の掃除
皿洗い攻防戦	1月22日	料理:レストランで皿洗い

誕生日 2月8日

初期パラメータ

能力値	HP210 MP90
スキル	盗賊LV3 戦闘術LV2
魔法	なし

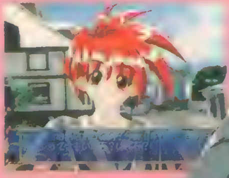
休日の所在

クラウンズサーカス
災害対策センター
グラシオコロシアム

好奇心旺盛でとっても元気な火の玉ボーイ

ピート・ロス

まさに、元気の塊といった感じのバイタリティ溢れる少年。好奇心が旺盛で、1つの場所にじっとしているのが苦手。街で面白そうな事件が起こると、真っ先に現場に駆けつけるのだ。そのパワーの源には秘密がありそうだが?' ピートは盗賊と戦闘術のスキルを最初から持っているので、戦士としては最適。盗賊のスキルをバッチリ上げておけばスゴロクイベント時のワナの解除に役立つぞ。そのかわり魔法関係の仕事をするときは要注意。MPが減少してノイローゼになりやすいのだ。MPの残量に気を配りながら、しっかりと育成していこう。



▲いつも元気だが、月の満ち欠けで様子が変化!?

ピアニストを目指しているお嬢さま

シーラ・シェフィールド

有名な指揮者を父に、プロのピアニストを母に持つ典型的なお嬢様。箱入り娘として育てられたせいか、ちょっと世間に疎い。また身近な異性といえば父親だけだったので、同じくらいの年齢の男の子に対して、意識しすぎる一面も持っている。初期状態では音楽と舞踏に優れているが、やはりこれらのスキルを鍛練しても、あまり役立つことはない。それよりもMPが高いことを利用し、魔法関係のスキルを育てよう。またHPが低く、疲労や病気などの状態異常が発生しやすい。戦闘術や護身術などの仕事をするときは、HPの残量に注意だ。

▲何か悩みごとを抱えているらしい。親身になって聞こう。

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件
神のお告げ	6月6日	10	――
招待状	7月21日	20	――
プレリュード	10月21日	50	前の2つを成功させる
ターニング・ポイント	2月28日	75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
ピアノ・コンチェルト	4月25日	60
星の降る街	8月16日	60
時を越えて	10月26日	60

■休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
気晴らし	5月	陽のあたる丘公園
湖畔の音楽隊	10月	ローズレイク
塵とほこりの果てに…	1月	旧王立図書館

■任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事
失われた伝説を求めて	12月8日	神聖魔法:遺跡発掘
氷のもと	1月1日	商売:かち割り売り
あやまち	3月8日	盗賊:盗難品回収

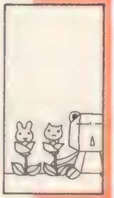
誕生日 11月25日

初期パラメータ

能力値	HP130 MP170
スキル	音楽LV3 舞踏LV1
魔法	なし

休日の所在

シーラの家
リヴェティス劇場
エイレン橋



まんが／岐阜県 田中将司さん

宿敵を追い、街へと流れてきた女戦士

リサ・メッカーノ

男勝りな性格で、格闘技とナイフ技を得意としている心強い女戦士。口よりも先に手が出るようで、考えるよりもまず行動といったタイプ。とある宿敵を追ってエンフィールドの街に流れてきたらしく、現在は「さくら亭」に滞在している。さすが戦士だけあって、最初から戦闘術と護身術のスキルを持っている。そのまま２つのスキルを鍛えまくり、直接攻撃のエキスパートとして育成していこう。魔法は苦手だが、HPを回復させる神聖魔法くらいは覚えさせておくのが良いだろう。

▲ときどき笑顔も見せてくれる。意外とテレ屋さんなのだ。

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件
プライド	５月11日	10	——
月は血の色に染まり…	７月13日	20	——
心に見えるもの	11月13日	50	前の２つを成功させる
DESTINY	２月13日	75	３つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
エレファント・ロスト	９月10日	60
犯人は誰だ!?	12月17日	60
ジョートショップ探偵団	１月10日	60

■休日イベント

タイトル	発生月	
落とし物です	５月	洋服店ローレライ
ピザ・ファイト	９月	陽のあたる丘公園
一日ママ	１月	陽のあたる丘公園

■任務イベント

タイトル	発生日	[illegible]
煩悩もんすたー	４月15日	戦闘術:モンスター退治
火の用心	８月22日	護身術:臨時消防官
目指すは売り切れ	10月８日	商売:チケット売り

誕生日　６月４日

初期パラメータ

能力値	HP180　MP120
スキル	戦闘術ＬＶ３　護身術ＬＶ１
魔法	なし

休日の所在

陽のあたる丘公園
祈りと灯火の門
さくら亭

女性が苦手というシャイな男の子

クリストファー・クロス

女性との会話はもちろん、近寄られることさえ苦手としているとってもシャイな男の子。エンフィールド学園の魔法学科に在籍していて、魔法や特殊なアイテムに関連する知識が豊富。また大きいものが大好きという奇妙な趣味を持っている。初期状態では神聖魔法と医療のスキルを持っているほか、HPを回復する神聖魔法を３つ覚えているぞ。育成するときは神聖魔法をメインに鍛練しつつ、ほかの魔法も十分に鍛えていこう。逆にHPが低めなので、状態異常が発生しやすい。残りHPに気を配り適度に休ませるのも忘れずにね。

▲大きいものが好きで、服もわざとダボダボのものを着ている。

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件
シャイ・ボーイ	４月11日	10	——
SEEK&HIDE	８月７日	20	——
課外授業	11月27日	50	前の２つを成功させる
おとな記念日	２月４日	75	３つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
ウォーター・ハザード	７月１日	60
届けられた予告状	９月４日	60
エスケープ!!	１月４日	60

■休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
店番鳥	６月	夜鳴鳥雑貨店
男は度胸	８月	陽のあたる丘公園
時の魔術	12月	旧王立図書館

■任務イベント

タイトル	発生日	[illegible]
シアター・ストレイン	11月１日	芸術:舞台の手伝い
トゲとタマゴ	12月15日	医療:医務係
オーナーの苦悩	２月22日	礼儀作法:ウェイター

誕生日　10月13日

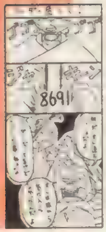
初期パラメータ

能力値	HP100　MP200	
スキル	神聖魔法ＬＶ３　医療術ＬＶ１	
魔法	神聖	ティンクル・キュア ティンクル・ライト ホーリー・ヒール

休日の所在

学生寮
ローズレイク
フェニックス美術館

まんが／岐阜県　田中将司さん



魔法が大好きなワガママ少女
マリア・ショート

街にある科学研究所や自警団に資金援助を行っている大金持ち、ショート家のお嬢様。魔法の神秘的な力に強く引かれており、魔法が上手く使える人ほどエライ！　と思っている。そのせいで、魔法が苦手なエルのことを少々見下しているようだ。設定では、マリア自身の実力は知識だけが先行している感じでいま一歩といったところ。だがゲーム中では、精霊、物理魔法のスキルを持っているなど、逆に得意なほうなので安心してほしい。育成するときもこの2つのスキルと、さらに神聖魔法もバッチリ鍛錬。設定とはひと味違う完璧な魔法使いとして育て上げていこう。

◀魔法を使えばほとんど失敗！　そんなマリアを許してあげられるかな？

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件
火元はマリア	4月16日	10	――
悪魔の小瓶	9月18日	20	――
ラブ★ポーション	11月7日	50	前の2つを成功させる
魔法の花言葉	1月24日	75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
White Ocean	7月17日	60
ごみひゅーまん	12月10日	60
大脱走	2月25日	60

■休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
明日に向かって飛べ	6月	クラシオコロシアム
3分クッキング	9月	さくら亭
心の痛み	2月	クラウド医院

■任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事
秘密の実験	5月8日	物理魔法:魔法の実験台
謎の来訪者	6月22日	商売:武器店の店番
ストライク・ウォーター	9月1日	錬金魔法:水脈探し

誕生日　8月17日

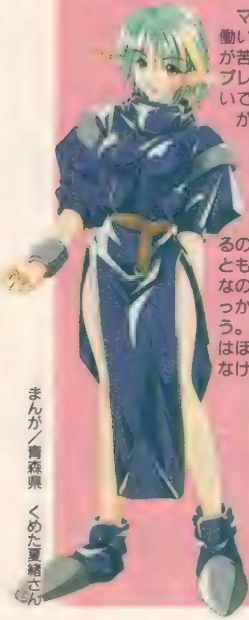
初期パラメータ

能力値	HP120　MP180	
スキル	精霊魔法LV3　物理魔法LV1	
魔法	精霊	ウンディーネ・ティアズ シルフィード・フェザー イシュタル・ブレス
	物理	ルーン・バレット

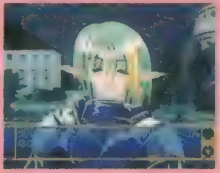
休日の所在

魔術師組合
マリアの屋敷
水晶の館

魔法が不得意なエルフ族の女の子
エル・ルイス



マーシャル武器店に住み込みで働いているエルフ族の少女。魔法が苦手という事実に、ひどくコンプレックスを感じている。そのせいで魔法第一主義のマリアとは仲が悪く、顔を合わせればケンカばかり。だがこれには大きな秘密が隠されていて……。魔法が苦手という設定通り、覚えられる魔法の数はやはり少なめ。でも使える魔法は覚えるので、魔法使いとして育てることも可能だぞ。でもやはりベストなのは戦士。戦闘術と護身術をしっかり鍛え、立派な戦士に育てよう。クラフトは鍛練しても戦闘ではほとんど役に立たない。余裕がなければ無視してもOKだ。



▲普段は不良っぽく振る舞っているが実は心優しい少女なのだ。

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件
正しいペットの捕らえ方	4月7日	10	――
マジックイヤリング	7月4日	20	――
兆し	10月24日	50	前の2つを成功させる
Evil Dragon	3月20日	75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
レスキュー・ワーク	5月3日	60
Hot Flcod	8月12日	60
いにしえの書物	11月18日	60

■休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
BIG TREE	6月	陽のあたる丘公園
君はマリオネット	8月	マーシャル武器店
Your Poison	3月	ジョートショップ

■任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事
行列整理は今日も行く	9月15日	護身術:警備
古美術鑑定団	10月1日	クラフト:古美術鑑定
月曜大工	2月15日	クラフト:本棚の増設

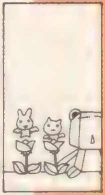
誕生日　9月9日

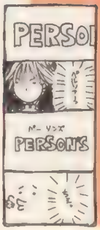
初期パラメータ

能力値	HP170　MP130
スキル	クラフトLV3　護身術LV
魔法	なし

休日の所在

マーシャル武器店
リカルドの家
クラウンズサーカス





まんが／青森県　くめた夏緒さん

マリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士～

●発売日／'97年5月23日●価格／¥5,800
●メーカー／ガスト
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)

©GUST CO.,LTD.1997 illustration:桜瀬琥姫

攻略本いらず!　これさえあればすべてがわかる完璧攻略

　この攻略の大きな目玉は、全イベントの発生条件とパーフェクト版アイテム図鑑。また、図鑑作成のために必要な本を読むための条件や、エンディング条件＆分岐の法則もバッチリ網羅しているぞ。これさえあれば、特定のアイテムを作ることも、好きなイベントを見ることも、果てはエンディング操作だって自由自在なのだ。
　文字が小さくて見にくいかもしれないけれど、この本を片手にプレイすれば迷うことなくゲームを進めることができるはず。最短図鑑完成日の3年目8月22日を目指してプレイするもよし、すべてのエンディングが見られるデータを作るのもよし、すべてキミの思いのままだぞ!!

ザールブルグ周辺の目的地データ

場所	往復日数	目的地として登場する条件
近くの森	日帰り	スタート時から行ける
ヘーベル湖	4日	スタート時から行ける
メディアの森	8日	近くの森に2回以上行き、酒場のうわさ話を聞く
エルフィン洞窟	6日	ヴィラント山に2回以上行き、酒場の話を聞く
ヴィラント山	12日	スタート時から行ける
妖精の森	8日	イベント「新たなる出会い」発生後に行ける
マイヤー洞窟	8日	酒場のうわさ話で盗賊団のアジトについて聞く
ストルデルの滝	12日	酒場のうわさ話を聞けば行ける
エアフォルクの塔	8日	名声値300以上で酒場のうわさ話を聞くと行ける
ベルゼンブルク城	18日	酒場の酔っぱらいオヤジの話を聞くと行ける

全イベント発生条件

　このイベント表は、冒険者関連、名声値条件、特定日発生、妖精さん関連、王子関連、アラカルトの順に並べてある。明確な区別はないが、見たいイベントを調べる際の索引代わりに考えてほしい。また1つのイベントを見るだけで、そのまま続けて次のイベントに移行するものもあるぞ。

ルーウェン・フィルニール

・初めて酒場に行ったとき必ず発生

　冒険者ルーウェンに会い、酒場で何ができるかを教えてもらう。このイベント以降、ルーウェンを雇うことができるようになる。

仕事はじめ

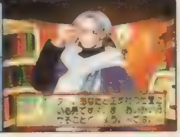
・イベント「仕事納め」発生日から10日以降
・マリーが工房にいるとき、40%の確率で発生

　デア・ヒメルの正体であるナタリエが改心して工房を訪れる。以後、酒場にナタリエが登場するようになり、冒険者として雇える。

招かれざる客

・アカデミーの額縁を1回以上見ていること
・マリーの名声値か20以上あること
・マリーが工房にいること

　以後、アカデミーに行くとクライスが登場するようになり、冒険者として雇うことができる。



ならず者たちの巣

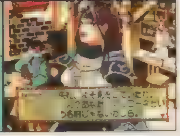
・「マイヤー洞窟」へ到達したとき必ず発生(初回と2回目以降ではメッセージ内容が異なる)

　戦闘に勝利すると、目的地から「マイヤー洞窟」が消え、フィールドにも盗賊が出現しなくなる。

キルエリッヒ・ファグナー

・1年目7月1日以降、「女騎士が～」という話が発生した日から、10日以降かつ190日以内のとき、酒場に行くと50%の確率で発生

　以後、酒場や武器屋に行くとキリーが登場するようになり、冒険者として雇うことができるようになる。



更生したならず者

・シュワルベ率いる盗賊団を倒した日から30日以降
・マリーが工房にいるとき、40%の確率で発生

　盗賊の親分だったシュワルベが改心して工房に現れる。以後、酒場にシュワルベが登場するようになり、冒険者として雇えるようになる。

怪盗デア・ヒメル

・フレアと2回以上会話していること
・2年目10月1日以降、「デア・ヒメルって」という話を聞いてから、10日以降かつ6カ月以内に酒場に行くと必ず発生

　このイベントが起きることで、この後の「仕事納め」の発生フラグがたつ。

王室騎士隊長

・「通行許可証」を所持し、城に行く

　このイベント発生後は、城の謁見室に自由に出入りできるようになる。さらに以後エンデルクを雇うことができるようになる。

仕事納め

・アイテム「生きてるナワ」を1つ以上所持している
・「怪盗デア～」発生日から10日以降かつ6カ月以内

　再び現れた怪盗デア・ヒメルを「生きてるナワ」によって捕まえる。

兄弟

・クーゲルとの友好度55以上でパーティにいないこと
・マリーの名声値が250以上あること
・マリーが工房にいること

　アイテム「世界に笑顔を」を渡すと、銀貨1500枚がもらえ、クーゲルとの友好度が20上がる。

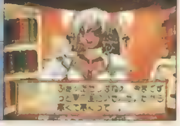
まんが／東京都　嘉藤一也さん

姉弟

・イベント「招かれざる客」が発生している
・アウラと5回以上会話していること
・イベント「兄弟」発生日から20日以降

アイテム「世界に笑顔を」を渡すと、「グラセン鋼の杖」が手に入り、クライスとの友好度が30上がる。

とっても寒いのよ



・ミューとの友好度が55以上あること
・12月1日～2月30日で、マリーが工房にいること

アイテム「太陽に首飾り」を渡すと、銀貨1000枚を得ることができ、ミューとの友好度が20上がる。

男の約束

・ハレッシュとの友好度が65以上で、パーティにいず、マリーが工房にいること
・酒場のうわさ話でヴィラント山の竜の話を聞いていること

アイテム「火竜のキバ」を渡すと、銀貨3527枚が得られ、友好度が20上がる。

ドラゴンスレイヤー

・パーティにエンデルクがいてフランプファイルと遭遇

このイベント後、街でうわさ話が発生するが、なぜエンデルクがフランプファイル退治に燃えていたかは不明のまま。

復讐 -Rache-

・パーティにキリーがいて魔人ファーレンと遭遇

復讐に燃える理由は、その後の「バラが消える日」が発生したときにわかる。ちなみに1度発生すると、2度と発生しなくなる。

バラが消える日

・キリーとの友好度が75以上あること
・イベント「復讐」が発生し、魔人を倒していること
・5年目12月1日以降
・マリーが工房にいること

このイベント発生以降、ゲーム中にキリーは登場しなくなる。

両親の面影

・ルーウェンとの友好度が95以上でパーティにいないこと
・5年目12月1日以降
・酒場に行くと50%の確率で発生

このイベント発生以降、ゲーム中にルーウェンが登場しなくなる

認められし者

・マリーのレベルが8以上（経験値800以上）
・名声値が150以上あること
・マリーが工房にいること

イングリド先生が「暗唱カード」をくれる。以後、アカデミー図書館に自由に出入りできるようになる。

隠された部屋

・マリーの名声値が400以上あること
・「暗唱カード」を所持し、アカデミーに行く

ドルニエ校長の後を追い、図書館の1番奥の棚を調べると、以後自由に出入りできる。

バンブスロア

・マリーの名声値が200以上あること
・武器屋のオヤジと、1回以上会話していること
・武器屋の中に冒険者が1人もいないこと

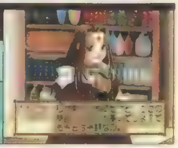
育毛剤「竹林」を渡すと、「星と月の杖」が手に入る。

友情は何より固く

・3年目5月13日以降でシアがパーティにいないこと
・マリーの名声値が400以上あること
・待ち合わせにシアが現れなかった日から3日以降かつ30日以内
・マリーが工房にいること

「エリキシル剤」を渡すとシアは全快し、「精霊のなみだ」が手に入る。

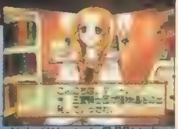
バーゲンセール



・毎年3月8日～3月9日
・アウラと1回以上会話していること

この2日間だけは、機材・材料・参考書といった、すべての商品が半額になる。

光の討伐隊



・1年目3月30日以降の、毎年3月30日と9月30日
・エンデルクがパーティにいないこと
・シアが病気になっていないこと
・マリーが工房にいること

このイベント発生後の4月と10月は、それぞれ1カ月間はすべての敵が出現しなくなる。

太陽が消えるとき

・毎年6月18日に発生する日食シーンを見ること
・マリーが「ドンゲルハイト」の名前を知っていること

年に1度、6月18日になるとザールブルグ全体が闇に閉ざされる日食になる。これを見てから近くの森に行くと、他のアイテムと一緒にアイテム「ドンゲルハイト」を1つ入手することができる。

日の目を見るものたち

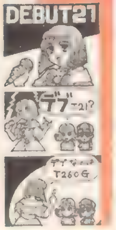
・毎年6月28日～6月30日
・シアが病気になっていないこと
・マリーが工房にいること

のみの市にルーウェン、ミュー、ハレッシュ、クーゲル、ナタリエ、シュワルベの6人のうち、パーティに加えたことがあって、その中で最も友好度が低いキャラが登場。買い物をするとそのキャラとの友好度が20上がる。

夏の幻影

・酒場の張り紙「8月15日は夏祭り」を見ていること
・毎年8月15日にマリーが工房にいること
・シアが病気になっていないこと

マリーとシアが夏祭りに行き、墓場で肝試しをする。このイベント発生により、マリーとシアの素早さがそれぞれ2上がる。



まんが／京都府　樹塚ともかおさん

マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～

武闘大会

・毎年12月28日～12月30日にマリーが工房にいること
・エンデルクが「謎の男」でなくなっている
・シアが病気になっていないこと

これを見ることによって、エンデルクとの友好度が10上がる。

魔の旋律

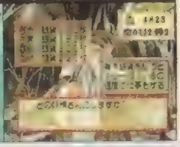
・3年目2月10日～2月20日
・武器屋のオヤジと1回以上話していること
・マリーの名声値が100以上あること
・マリーが工房にいること

「のど自慢大会」に参加予定の武器屋の親父が声が良くなる薬を依頼してくる。結局薬は作れず、3年目2月21日～3月11日に後日談を聞くことになる。

新たなる出会い

・アイテムレベル9以上のアイテムを作成した日から10日以上経過していること
・マリーが工房にいること

妖精ボックスが工房に現れ、「妖精の腕輪」を入手。以後、妖精の森に行けるようになり、お手伝い妖精を雇える。



森の恵み

・イベント「新たなる出会い」発生日から30日以降
・毎偶数月の6日～9日
・マリーが工房にいること

妖精パテットが3種類のアイテムの訪問販売に来る。シャリオミルクはここでしか入手できない。

Enduring Renewal

・イベント「森の恵み」が発生していること
・毎奇数月の6日～9日
・工房が汚い状態になっていること
・マリーが工房にいること

妖精ピッケが工房の掃除に訪れる。賃金は銀貨10枚。掃除後、10日間を過ぎるとまた汚れてしまう。

二人の男

・2年目9月1日以降
・マリーが工房以外の場所から別の場所に移動しようとしているとき10%の確率で発生

マリーが街中で謎の青年とぶつかるというのが「二人の男」。3回ぶつかった後、5月23日の国王誕生会を見に行くと、鎧に身を包んだ青年とぶつかる「紡げ記憶の糸を」が発生する。

紡げ記憶の糸を

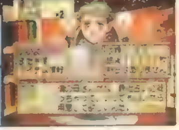
・イベント「二人の男」が3回発生している
・5月23日にマリーが工房にいること
・シアが病気になっていないこと

この後10日以降に城へ行くと青年が王子の身分を明かし、アイテム「通行許可証」をくれる。これで謁見室に自由に出入りできるようになる。

小間使い

・王子から「通行許可証」をもらうイベント発生日から30日以上経過していること
・マリーが工房にいるとき20%の確率で発生

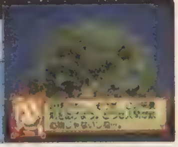
依頼は全部で3つあり、1つ終了するごとに銀貨1000枚の報酬を得ることができる。



真夜中の呼び声

・1年目5月5日以降
・マリーが工房にいるとき20%の確率で発生

2回目以降、妖精の木に「植物用栄養剤」をあげると、その日から10日以上経過すると「ナゾの木の実」が4つ手に入る



ねずみ

・2年目9月1日以降
・アイテム「ねずみとり」を所持していない
・アイテム「シャリオチーズ」5つ以上所持
・「捕まえろ！ネズミゲーム」発生済み
・マリーが工房にいるとき2%の確率で発生

これが発生すると、「シャリオチーズ」が1～3個なくなる。

古代の栄華に思いを馳せて

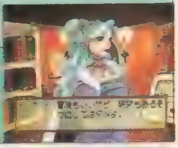
・マリーのレベルが13以上（経験値1300以上）あること
・アイテム「ランプ」を所持していること

特定のキャラがパーティにいるときヘルゼンブルグ城に行くと、35%の確率で強力な武具が入手できる。

冒険者への傾倒

・街の外に50回以上出ており、50回目の冒険から帰ってきた日から10日以上経過していること
・マリーが工房にいること

冒険ばかりしているマリーに対し、イングリド先生が警告を与えるために工房にやってくる。パラメータは変化しない。



冒険者への転身

・街の外に100回以上出ており、100回目の冒険から帰ってきた日から10日以上経過していること
・マリーが工房にいること

イングリド先生の警告にもかかわらず冒険を続けていると、再び先生が警告しに来るイベント。パラメータ変化はない。

追憶

・アイテム「メガフラム」、「エリキシル剤」、「不老長寿の薬」の3つを作成した日から10日以降
・マリーが工房にいること

これによってアイテム欄に「金」属性が加わり、「賢者の石」の作り方がわかるようになる。

アイテム図鑑

・全アイテムを入手または作成していること
・マリーが工房にいること

アイテム図鑑のすべてのページが完成したとき。

運命の日1カ月前

・5年目8月1日～8月19日
・マリーが工房にいること

結果発表1カ月前になったことを知らせるメッセージが表示される。このイベントが発生しなくても、5年目8月30日になると自動的にゲームは終了する。大抵のことはこれまでに終わらせよう。

まんが／神奈川県　桐生雅士さん

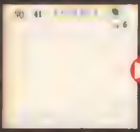
アイテム作成自由自在 パーフェクト版アイテム図鑑

特定のアイテムを作るとき、実際にどんな材料がどのぐらい必要なのかはいまいち把握できない。しかも、材料となるアイテムが、多くのアイテムを合成して作る物である場合も多いのだ。そこで、アイテムを作成するために必要なすべてのアイテムとその数を、完全網羅したアイテム図鑑を作ったぞ。図鑑完成を目指す人にも、ゲームに詰まった人にもきっと役立つだろう。

図鑑の埋まり方

参考書を読むことで第1～第2段階の部分が埋まり、そのアイテムを採取・作成することで第3段階に達してページが完成する。材料アイテムは採取するだけでいきなり第3段階まで達する場合もあるが、作成アイテムは第2段階で作り方がわからないと作れないぞ。

第1段階



▲アイテム番号、名前、アイテムレベルだけがわかる状態。

第2段階

▲アイテムの入手場所や作成方法などがわかっている状態。

第3段階

▲アイテムのグラフィックと説明文が埋まり、ページが完成。

表の見方と解説

例1

①	②	③	④
本	⑤		
効果	⑥		
入手場所	⑦		

例2

①	②	③	⑧	⑨	⑩	④
本	⑤	効果	⑥			
必要な機材	⑪					
必要な材料	⑫					

【表の見方】「例1」材料アイテム 「例2」作成アイテム。①アイテム番号 ②アイテム名 ③アイテムレベル ④アイテムのグラフィック ⑤必要な本（①は第1段階、②は第2段階） ⑥道具としての使用効果 ⑦採取できる場所や入手方法 ⑧作成するときの目標レベル ⑨アイテムを1つ作成するときに消費するMP ⑩アイテムを1つ作成するのにかかる日数 ⑪作成に必要な道具 ⑫アイテムを1つ作成するのに必要な材料すべてを記述。

例2の必要な材料の数には、小数点表記されているものがある。これはアイテムを1つ作成するときの正確な比率だ。例えば、中和剤(緑)を1つ作るのに魔法の草は2個必要だが、正確に必要な比率は1.2個なので、2つ作る場合には魔法の草が2.4個つまり3個で済むというわけ。ただし、ゲーム中の表記はすべて整数であるため、実際には小数点以下を切り上げて考えること。

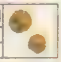
赤の属性

「赤」に関係したものが多く、攻撃系アイテム中心。

1	カノーネ岩	LV0	
本	1 初等、火薬 2 爆弾		
効果	攻撃力25の魔法攻撃(MP3) →敵1		
入手場所	ヴィラント山、エルフィン洞窟		

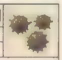
2	地底湖の溜まり	LV0	
本	1 中等 2 闇		
入手場所	エルフィン洞窟		

3	コメート原石	LV0	
本	1 火薬		
入手場所	ヴィラント山、エルフィン洞窟		

4	星のかけら	LV0	
本	1 初等 2 おまじない、太陽		
入手場所	アカデミーショップ(銀貨50枚)		

5	火竜のキバ	LV0	
本	——		
入手場所	ヴィラント山のドラゴンを倒す		

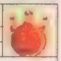
6	グラセン鉱石	LV0	
本	1 2 高等		
入手場所	ヴィラント山		

7	ニューズ	LV0	
本	1 ——		
効果	攻撃力5の魔法攻撃(MP3) →敵1		
入手場所	近くの森、メディアの森		

8	火竜の舌	LV0	
本	——		
入手場所	ヴィラント山のドラゴンを倒す		

9	黄金色の岩	LV0	
本	1 初等、火薬 2 爆弾		
入手場所	ヴィラント山		

10	燃える砂	LV1	LV6/MP1/0.5日	
本	1 中等 2 火薬			
必要な機材	乳鉢			
必要な材料	カノーネ岩×0.5			

11	中和剤(赤)	LV1	LV6/MP1/0.4日	
本	1 2 ——			
必要な機材	——			
必要な材料	カノーネ岩×1.5			

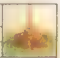
12	フラム	LV2	LV8/MP4/0.7日	
本	1 高等 2 火薬	効果	攻撃力40の魔法攻撃(MP5) →敵1	
必要な機材	乳鉢			

必要な材料:
```
燃える砂×2 ←--カノーネ岩     ×1
              ┌-ハチの巣      ×0.8
ロウ×0.3    ←┼-燃える砂      ×1   ←--カノーネ岩  ×0.5
              └-中和剤(緑)    ×0.5←--魔法の草    ×1.2
```

13	ロウ	LV2	LV6/MP4/0.6日	
本	1 —— 2 中等			
必要な機材	遠心分離器			

必要な材料:
```
ハチの巣     ×0.8
燃える砂     ×1   ←--カノーネ岩  ×0.5
中和剤(緑)   ×0.5←--魔法の草    ×1.2
```

14	クラフト	LV2	LV6/MP3/0.6日	
本	1 高等 2 火薬	効果	攻撃力50の物理攻撃(MP5) →敵1	
必要な機材	乳鉢			
必要な材料	ニューズ×2			

15	星の砂	LV2	LV12/MP3/5日	
本	1 中等、太陽 2 おまじない			
必要な機材	遠心分離器			
必要な材料	星のかけら×3			

16	太陽の首飾り	LV3	LV14/MP6/3日	
本	1 貴族 2 太陽			
必要な機材	天秤			

必要な材料:
```
燃える砂     ×3  ←--カノーネ岩  ×4.5
フェスト     ×1
中和剤(赤)   ×1  ←--カノーネ岩  ×1.5
```

17	メガクラフト	LV4	LV12/MP6/1.1日	
本	1 火薬 2 爆弾	効果	攻撃力100の物理攻撃(MP5) →敵全	
必要な機材	乳鉢			
必要な材料	クラフト×4 ←ニューズ×8			

18	液化溶剤	LV4	LV20/MP7/1.2日	
本	1 2 ドルニエ			
必要な機材	ろ過器、ガラス器具			

必要な材料:
```
地底湖の溜まり×3
                  ┌-ハチの巣      ×2.4
ロウ        ×3 ←┼-燃える砂      ×3   ←--カノーネ岩  ×1.5
                  └-中和剤(緑)    ×1.5←--魔法の草    ×2.4
```

19	コメート	LV5	LV24/MP20/10日	
本	1 2 貴族			
必要な機材	——			

必要な材料:
```
コメート原石  ×3
研磨剤        ×3  ←--フェスト    ×0.9
中和剤(赤)    ×0.5←--カノーネ岩  ×1.5
```

【本の略称表記】初等＝初等錬金術講座、中等＝中等錬金術講座、高等＝高等錬金術講座、火薬＝火薬のしくみ、爆弾＝オレと爆弾、闇＝闇の生き物たち、おまじない＝おまじない百科、太陽＝太陽の神話、貴族＝貴族たちの生活、ドルニエ＝ドルニエ理論、イングリド＝イングリト文書、薬草＝世界の薬草辞典、健康＝健康だいすき！、生命＝生命の神秘、魂＝魂の秘術、大男＝むくつけき大男、奇跡＝奇跡の医学書、笑顔＝笑顔の人生論

まんが／千葉県 ひげ部部員さん

20 フォートフラム　LV6　LV20/MP 5 /4.5日

本：1 2 爆弾
必要な機材：天秤
効果：攻撃力80の魔法攻撃(MP9)→敵全

必要な材料：
フラム ×6 ←┬─燃える砂 ×12←─カノーネ岩 ×6
　　　　　　└─ロウ ×1.8 ←┬─ハチの巣 ×1.6
　　　　　　　　　　　　　├─燃える砂 ×2 ←─カノーネ岩 ×1
　　　　　　　　　　　　　└─中和剤(緑) ×1 ←─魔法の草 ×1.2
燃える砂 ×1 ←─カノーネ岩 ×0.5

21 虹色の聖水　LV6　LV26/MP16/6日

本：2 イングリド
必要な機材：遠心分離器、ガラス器具

必要な材料：
液化溶剤×1 ←┬─ヘーベル湖の濁り×3
　　　　　　└─ロウ ×3 ←┬─ハチの巣 ×2.4
　　　　　　　　　　　　├─燃える砂 ×3 ←─カノーネ岩 ×1.5
　　　　　　　　　　　　└─中和剤(緑) ×1.5 ←─魔法の草 ×2.4
コメート ×1 ←┬─コメート原石 ×3
　　　　　　├─研磨剤 ×3 ←─フェスト ×0.9
　　　　　　└─中和剤(赤) ×0.5 ←─カノーネ岩 ×1.5

22 メガフラム　LV7　LV24/MP16/ 9 日

本：2 爆弾
必要な機材：天秤
効果：攻撃力160の魔法攻撃(MP10)→敵1

必要な材料：
フラム ×2 ←┬─燃える砂 ×4 ←─カノーネ岩 ×2
　　　　　　└─ロウ ×0.6 ←┬─ハチの巣 ×1.6
　　　　　　　　　　　　　├─燃える砂 ×2 ←─カノーネ岩 ×1
　　　　　　　　　　　　　└─中和剤(緑) ×1 ←─魔法の草 ×1.2
燃える砂 ×3 ←─カノーネ岩 ×1.5
ロウ ×0.6 ←┬─ハチの巣 ×0.8
　　　　　　├─燃える砂 ×1 ←─カノーネ岩 ×0.5
　　　　　　└─中和剤(緑) ×0.5 ←─魔法の草 ×1.2

青の属性

「水」に関係したものが多く、回復系アイテム中心。

23 ヘーベル湖の水　LV0

本：①―― ②薬草、健康
効果：マリーの疲労を5回復(MP3)
入手場所：ヘーベル湖

24 精霊のなみだ　LV0

本：――
入手場所：イベント「友情は何より固く」で、全快したシアからもらえる

25 ヤドクヤドリ　LV0

本：1 薬草
効果：毒状態を弱回復(MP3)→味方1
入手場所：メディアの森

26 金色の鮭　LV0

本：1 生命　2 闇
効果：MPを30回復(MP0)→味方1
入手場所：ストルデルの滝(3月～11月)

27 ミスティカ　LV0

本：1 初等　②中等
効果：MPを5回復(MP0)→味方1
入手場所：ヘーベル湖、ストルデルの滝

28 蒸留水　LV1　LV6/MP1/0.3日

本：1 2 中等
必要な機材：ろ過器
必要な材料：ヘーベル湖の水×1.6

29 中和剤(青)　LV1　LV8/MP1/0.2日

本：2 ――
必要な機材：――
必要な材料：ヘーベル湖の水×1

30 アルテナの水　LV2　LV8/MP4/0.6日

本：2 初等
必要な機材：ろ過器、乳鉢
効果：HPを50回復(MP5)→味方1

必要な材料：
蒸留水 ×3 ←─ヘーベル湖の水×4.8
ほうれんそう ×1
中和剤(緑) ×0.5 ←─魔法の草 ×1.2

31 ミスティカの葉　LV3　LV10/MP3/0.6日

本：1 薬草　2 高等
必要な機材：――
効果：HPを50回復(MP0)→味方1

必要な材料：
ミスティカ ×2
ぷにぷに玉×0.1
中和剤(緑) ×0.5 ←─魔法の草 ×1.2

32 精霊の光球　LV3　LV14/MP6/1日

本：①太陽　②高等
必要な機材：――
効果：攻撃力100の魔法攻撃(MP6)→敵1

必要な材料：
雨雲の石 ×1 ←┬─レジエン石 ×0.4
　　　　　　└─研磨剤 ×0.6 ←─フェスト ×0.3
蒸留水 ×0.5 ←─ヘーベル湖の水×1.6
中和剤(青) ×0.6 ←─ヘーベル湖の水×1

33 解毒剤　LV3　LV12/MP4/0.3日

本：1 初等　2 健康
必要な機材：乳鉢
効果：毒状態を強回復(MP6)→味方1

必要な材料：
ヤドクヤドリ ×3
アルテナの水×0.5 ←┬─蒸留水 ×3 ←─ヘーベル湖の水×4.8
　　　　　　　　　├─ほうれんそう ×1
　　　　　　　　　└─中和剤(緑) ×0.5 ←─魔法の草 ×1.2

34 力の素A錠　LV4　LV20/MP5/0.8日

本：魂　2 大男
必要な機材：乳鉢
効果：物理攻撃力を1UP(MP7)→味方1

必要な材料：
アルベリヒ ×1
蒸留水 ×1 ←─ヘーベル湖の水×1.6
中和剤(青) ×1 ←─ヘーベル湖の水×1

35 力の素B錠　LV4　LV20/MP5/0.8日

本：魂　2 大男
必要な機材：乳鉢
効果：物理防御力を1UP(MP7)→味方1

必要な材料：
妖精の羽 ×1
蒸留水 ×1 ←─ヘーベル湖の水×1.6
中和剤(青) ×1 ←─ヘーベル湖の水×1

図鑑作成のために必要な本

作成可能なアイテムを増やすには欠かせない参考書。それらはアカデミーショップで購入するほか、イベント「認められし者」と「隠された部屋」で行けるようになる、アカデミー図書館と秘密の図書館で読むことができる。条件さえ揃えば本棚を調べることで読めるぞ。

アカデミー図書館

名前	条件
メディアの森	知識値が700以上あること
おまじない百科	知識値か800以上あること
オレと爆弾	知識値か1300以上あること
貴族たちの生活	名声値が400以上あること
生命の神秘	イベント「バンブスロア」発生後
魂の秘術	イベント「怪盗デア・ヒメル」発生後
笑顔の人生論	イベント「兄弟」発生後
太陽の神話	イベント「とっても寒いのよ」発生後

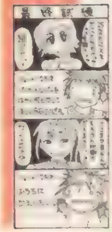
隠された部屋

名前	条件
インクリド文書	知識値か1500以上あること
むくつけき大男	知識値が1800以上あること
闇の生き物たち	名声値か500以上あること
奇跡の医学書	イベント「友情は何より固く」発生後
ドルニエの理論	知識値が3000以上、名声値が600以上あり、かつイベント「追憶」発生後

ミニゲーム発生条件

このゲームには5つのミニゲームが存在する。そのほとんどが、アイテム図鑑完成に関わってくるものだ。「ぷにぷにハンマー大作戦」は外マップ上の特定の場所で発生するものだが、それ以外は特定のアイテムを採取・作成したときに発生するぞ。ミニゲームで失敗すると、アイテムの入手や完成に支障をきたしてしまうので、頑張ってクリアしよう。

名前	発生条件
探せ! 金の鮭ゲーム	ストルテルの滝で「金の鮭」を見つけた後、帰り道に発生する
目指せ! リンゴゲーム	メディアの森で「常若のリンゴ」を手に入れたときに発生する
集めろ! ときのせきばん睡魔ゲーム	「時の石版」を初めて作成したときに発生する
捕まえろ! ネズミゲーム	「シャリオチーズ」を初めて作成したときに発生する
ぷにぷにハンマー大作戦	外マップのストルデルの滝2つ前の場所で、金のぷにぷにに会う



まんが／茨城県　黒霧はるのさん

36 栄養剤 LV4 LV12/MP8/1日

- 本: 1 大男 2 健康
- 必要な機材: ろ過器
- 効果: マリーの疲労を20回復(MP7)
- 必要な材料:
  - 蒸留水 ×4 <--ヘーベル湖の水×6.4
  - オニワライタケ×2.2
  - 中和剤(青) ×0.5 <--ヘーベル湖の水×1

37 精神の素A錠 LV5 LV20/MP6/0.9日

- 本: 1 魂 ②大男
- 必要な機材: 乳鉢
- 効果: 魔法攻撃力を1UP(MP8) ›味方1
- 必要な材料:
  - 湖光の結晶 ×1
  - 蒸留水 ×1 <--ヘーベル湖の水×1.6
  - 中和剤(青) ×1 <--ヘーベル湖の水×1

38 精神の素B錠 LV5 LV20/MP6/0.9日

- 本: 1 魂 2 大男
- 必要な機材: 乳鉢
- 効果: 魔法防御力を1UP(MP8)
- 必要な材料:
  - 滝つぼのしずく×1
  - 蒸留水 ×1 <--ヘーベル湖の水×1.6
  - 中和剤(青) ×1 <--ヘーベル湖の水×1

39 神々のいかづち LV5 LV22/MP8/4日

- 本: 1 爆弾 ②太陽
- 必要な機材: ——
- 効果: 攻撃力120の魔法攻撃(MP8) →敵全
- 必要な材料:
  - 精霊の光球×0.8 <
    - 雨雲の石 ×1 <
      - レジエン石×0.4
      - 研磨剤×0 6 <-フェスト×0.3
    - 中和剤(青)×0.6 <--ヘーベル湖の水×1.6
    - 蒸留水×0.5 <--ヘーベル湖の水×1.6
  - 研磨剤 ×1 <--フェスト×0 3
  - 中和剤(青)×0.5 <--ヘーベル湖の水×1

40 アルテナの傷薬 LV5 LV18/MP10/4日

- 本: 1 健康 ②魂
- 必要な機材: 遠心分離器、乳鉢
- 効果: HPを150回復(MP8) ›味方1
- 必要な材料:
  - アルテナの水 ×3 <
    - 蒸留水 ×9 <--ヘーベル湖の水×14 4
    - ほうれんそう ×3
    - 中和剤(緑) ×1.5 <--魔法の草 ×2.4
  - シャリオ油 ×5 <--シャリオミルク×1.5
  - 栄養剤 ×3 <
    - 蒸留水 ×12 <--ヘーベル湖の水×19.2
    - オニワライタケ×6.6
    - 中和剤(青) ×1.5 <--ヘーベル湖の水×2
  - 中和剤(緑) ×1 <--魔法の草 ×1.2

41 ミスティカティ LV6 LV18/MP16/0.2日

- 本: 1 —— 2 貴族
- 必要な機材: ろ過器
- 効果: MPを100回復(MP0) ›味方1
- 必要な材料:
  - ミスティカの葉×4 <
    - ミスティカ ×8
    - ぷにぷに玉 ×0.4
    - 中和剤(緑) ×2 <--魔法の草 ×2.4
  - ガッシュの木炭×4 <
    - ガッシュの枝 ×4
    - 燃える砂 ×4 <--カノーネ岩 ×2
    - 中和剤(赤) ×2 <--カノーネ岩 ×3
  - 蒸留水 ×7.5 <--ヘーベル湖の水×12
  - 中和剤(青) ×2 <--ヘーベル湖の水×2

42 失われた果実 LV6 LV22/MP11/6日

- 本: 1 2 闇
- 必要な機材: ——
- 必要な材料:
  - ガッシュの木炭×2 <
    - ガッシュの枝 ×2
    - 燃える砂 ×2 <--カノーネ岩 ×1
    - 中和剤(赤) ×1 <--カノーネ岩 ×1.5
  - アルテナの水 ×4 <
    - 蒸留水 ×12 <--ヘーベル湖の水×19.2
    - ほうれんそう ×4
    - 中和剤(緑) ×2 <--魔法の草 ×2.4
  - 中和剤(青) ×1 <--ヘーベル湖の水×1

43 知識の目薬 LV7 LV26/MP12/8日

- 本: 1 魂 ②イングリド
- 必要な機材: ろ過器
- 効果: MP最大値を3UP(MP10) ›味方1
- 必要な材料:
  - 失われた果実×1 <
    - ガッシュの木炭×2 <
      - ガッシュの枝 ×2
      - 燃える砂 ×2 <--カノーネ岩 ×1
      - 中和剤(赤) ×1 <--カノーネ岩 ×1.5
    - アルテナの水 ×4 <
      - 蒸留水 ×12 <--ヘーベル湖の水×19.2
      - ほうれんそう ×4
      - 中和剤(緑) ×2 <--魔法の草 ×2.4
    - 中和剤(青) ×1 <--ヘーベル湖の水×1
  - ミスティカの葉×1 <
    - ミスティカ ×2
    - ぷにぷに玉 ×0.1
    - 中和剤(緑) ×0.5 <--魔法の草 ×1.2
  - 金色の鮭 ×2

44 エリキシル剤 LV7 LV30/MP30/12日

- 本: ドルニエ 2 奇跡
- 必要な機材: 遠心分離器、天秤
- 効果: HP・MP全快(MP0) ›味方全
- 必要な材料:
  - ミスティカティ×1.5 <
    - ミスティカの葉×8 <
      - ミスティカ ×16
      - ぷにぷに玉 ×0.8
      - 中和剤(緑) ×4 <--魔法の草 ×4.8
    - ガッシュの木炭×8 <
      - ガッシュの枝 ×8
      - 燃える砂 ×8 <--カノーネ岩 ×4
      - 中和剤(赤) ×4 <--カノーネ岩 ×6
    - 蒸留水 ×15 <--ヘーベル湖の水×24
    - 中和剤(青) ×4 <--ヘーベル湖の水×4
  - アルテナの傷薬×1.5 <
    - アルテナの水 ×6 <
      - 蒸留水 ×18 <--ヘーベル湖の水×28.8
      - ほうれんそう ×6
      - 中和剤(緑) ×3 <--魔法の草 ×3.6
    - シャリオ油 ×10 <--シャリオミルク×3
    - 栄養剤 ×6 <
      - 蒸留水 ×24 <--ヘーベル湖の水×38.4
      - オニワライタケ×13.2
      - 中和剤(青) ×3 <--ヘーベル湖の水×3
    - 中和剤(緑) ×2 <--魔法の草 ×2.4
  - ガッシュの木炭×4.3 <
    - ガッシュの枝 ×5
    - 燃える砂 ×5 <--カノーネ岩 ×2.5
    - 中和剤(赤) ×2.5 <--カノーネ岩 ×4.5
  - 中和剤(青) ×2.5 <--ヘーベル湖の水×3

お手伝い妖精さんを上手に活用しよう

イベント「新たなる出会い」で妖精の腕輪を入手すると、妖精の森に行けるようになる。ここでは、毎月お金を払うことで仕事を手助けしてくれる妖精を雇うことができるぞ。妖精は色によって能力と雇用費が異なるので、所持金が少ないゲーム前半はなるべく安い妖精を選ぼう。お金に余裕が出てくる後半は、作業スピードが速い紺か青の妖精がオススメ。スケジュールコマンドで仕事を指示するときは、作業速度が速い者は採取、遅い者は作成に割り当てるようにしよう。ただし材料切れには注意。

色	能力	雇用費
黒	マリーの1/7の速度で採取する	20
茶	マリーの1/7の速度で仕事する	60
赤	マリーの1/6の速度で仕事する	100
橙	マリーの1/5の速度で仕事する	140
黄	マリーの1/4の速度で仕事する	180
緑	マリーの1/3の速度で仕事する	220
青	マリーの1/2の速度で仕事する	260
紺	マリーと同じ速度で仕事する	300

緑の属性

45 常若のリンゴ LV0

- 1 薬草、魂 2 闇
- 効果: HPを50回復(MP3) ›味方1
- 入手場所: メディアの森(9月～2月)

46 祝福のワイン LV0

- ——
- 効果: マリーの疲労を10回復(MP3)
- 入手場所: アカデミーショップ(銀貨14枚)

47 ほうれんそう LV0

- ——
- 効果: HP25回復 物理防御UP(MP3) ›味方1
- 入手場所: アカデミーショップ(銀貨10枚)

48 オニワライタケ LV0

- 1 ——、薬草 2 笑顔
- 入手場所: 近くの森

49 シャリオミルク LV0

- ——
- 効果: HPを25回復(MP3) ›味方1
- 入手場所: 妖精パテットの訪問販売(銀貨5枚)

50 ナゾの木の実 LV0

- ——
- 効果: 素早さ以外最大値UP(MP3) ›味方1
- 入手場所: イベント「真夜中の呼び声」で入手

51 ぷにぷに玉 LV0

- 1 高等
- 入手場所: 妖精の訪問販売(銀貨25枚)※1

52 竹 LV0

- ——
- 入手場所: メディアの森(3月～8月)※2

53 ドンケルハイト LV0

- 1 ドルニエ ②闇
- 入手場所: 近くの森(6月18日の日食時のみ)

54 ハチの巣 LV0

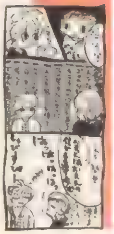
- 1 2 中等
- 入手場所: メディアの森(3月～8月)※3

55 うに LV0

- ——
- 効果: 攻撃力15の物理攻撃(MP3) →敵1
- 入手場所: 近くの森、メディアの森 ※4

56 魔法の草 LV0

- ——
- 入手場所: アカデミーショップ(銀貨18枚)※5



※1=ぷにぷにを倒しても入手可能 ※2=アカデミーショップ(銀貨14枚)でも購入可能 ※3=妖精パテットの訪問販売(銀貨15枚)でも購入可能 ※4=アカデミーショップ(銀貨20枚)でも購入可能 ※5=近くの森、ヘーベル湖、メディアの森でも採取可能

まんが/埼玉県 悠久琥珀さん

57 中和剤(緑) LV1 LV6/MP1/0.2日
- 本：①②——
- 必要な機材：——
- 必要な材料：魔法の草×1.2

58 シャリオ油 LV1 LV8/MP1/0.3日
- 本：①2中等、健康
- 必要な機材：遠心分離器
- 必要な材料：シャリオミルク×0.3

59 シャリオチーズ LV2 LV8/MP4/0.7日
- 本：1 2健康
- 必要な機材：遠心分離器、ろ過器
- 必要な材料：シャリオミルク×2
- 効果：HPを40回復(MP5)→味方1

60 植物用栄養剤 LV3 LV14/MP5/1日
- 本：1 2薬草
- 必要な機材：乳鉢
- 必要な材料：

魔法の草 ×3.5
竹 ×1
アルテナの水 ×1 <┬-蒸留水 ×3 <--ヘーベル湖の水×4.8
├-ほうれんそう ×1
└-中和剤(緑) ×0 5<--魔法の草 ×1 2
中和剤(緑) ×1.5<--魔法の草 ×2.4

61 ほうれんそうS LV4 LV14/MP7/0.8日
- 本：1生命 2薬草
- 必要な機材：——
- 効果：戦闘中物理防御力上昇(MP7)→味方1
- 必要な材料：

ほうれんそう ×2
ミスティカ ×2
中和剤(緑) ×0.5 <--魔法の草 ×1.2

62 生きてるナワ LV4 LV18/MP10/2日
- 本：1 2魂
- 必要な機材：乳鉢
- 必要な材料：

魔法の草 ×3
竹 ×1
ぷにぷに玉 ×0 8

63 育毛剤「竹林」 LV5 LV18/MP30/9日
- 本：1 2生命
- 必要な機材：天秤、乳鉢
- 必要な材料：

魔法の草 ×4
ほうれんそうS×2 <┬-ほうれんそう ×4
├-ミスティカ ×4
└-中和剤(緑) ×1 <--魔法の草 ×1.2
竹 ×4

64 生きてるホウキ LV6 LV6LV20/MP13/4日
- 本：①魂 2ドルニエ
- 必要な機材：乳鉢
- 必要な材料：

魔法の草 ×4
竹 ×2
祝福のワイン ×1
生きてるナワ ×1<┬-魔法の草 ×3
├-竹 ×1
└-ぷにぷに玉 ×0.8

65 千年亀のこうら LV6 LV22/MP11/6日
- 本：①生命 2イングリド
- 必要な機材：ランプ、乳鉢
- 必要な材料：

シャリオチーズ×3 <--シャリオミルク×6
ロウ ×1.5<┬-ハチの巣 ×1.6
├-燃える砂 ×2 <--カノーネ岩 ×1
└-中和剤(緑) ×0.8<--魔法の草 ×1.2
祝福のワイン ×2
中和剤(緑) ×1 <--魔法の草 ×1.2

強力な武具を手に入れよう

ベルセンブルグ城で発見

マリーのレベルが13以上で、パーティ内に特定のキャラがいれば35%の確率で強力な武具が入手できる。

キャラ	武具名	能力
ミュー	白銀のつるぎ	物理攻撃力+35
キリー	リヒト・ヘルツ	物理攻撃力+30、追加ダメージ+30
ハレッシュ	ドライツァク	物理攻撃力+30、追加ダメージ+30
クーゲル	白銀の鎧	物理防御力+30、素早さ−15
エンデルク	アルムフェーダ	物理防御力+25、魔法防御力+5

グラセン鋼製品

ヴィラント山で採れるグラセン鉱石を武器屋に売ると、その数に応じて新たにグラセン鋼製品の武具が店に並ぶ。

数	登場する武具	価格	能力
4個	グラセン鋼の杖	1900	物理攻撃力+20、魔法攻撃力+5
6個	グラセン鋼の槍	2000	物理攻撃力+20
8個	グラセン鋼の剣	2000	物理攻撃力+20
10個	グラセン鋼の鎧	2500	物理防御力+20、素早さ−5

66 不老長寿の薬 LV7 LV26/MP12/9日
- 本：1魂、ドルニエ ②イングリド
- 必要な機材：遠心分離器、ガラス器具
- 効果：HP最大値を4UP(MP10)→味方1
- 必要な材料：

千年亀のこうら×1 <┬-シャリオチーズ×3 <--シャリオミルク×6
├-ロウ ×1.5 <┬-ハチの巣 ×1.6
│ ├-燃える砂 ×2<--カノーネ岩 ×1
│ └-中和剤(緑) ×1<--魔法の草 ×1.2
├-祝福のワイン ×0.8
└-中和剤(緑) ×2 <--魔法の草 ×1.2
ほうれんそう S×1 <┬-ほうれんそう ×2
├-ミスティカ ×2
└-中和剤(緑) ×0.5 <--魔法の草 ×1.2
常若のリンゴ ×2

白の属性

形のない「炎」がイメージで、補助系アイテム中心。

67 ズフタフ槍の草 LV0
- 本：——
- 効果：睡眠状態にする(MP3)弱→敵1
- 入手場所：近くの森、ヘーベル湖(3月～8月)※1

68 アルベリヒ LV0
- 本：1生命、闇 2百科
- 入手場所：エルフィン洞窟(9月～2月)

69 塩 LV0
- 本：——
- 入手場所：アカデミーショップ(銀貨40枚)

70 フェスト LV0
- 本：——
- 入手場所：エルフィン洞窟

71 滝つぼのしずく LV0
- 本：1百科
- 入手場所：ストルデルの滝(9月～2月)

72 ガッシュの枝 LV0
- 本：1初等、健康 2薬草
- 効果：睡眠状態を回復(MP3)弱→味方1
- 入手場所：ストルデルの滝

73 ヤドクダケ LV0
- 本：1 2高等
- 効果：毒状態にする(MP3)弱→敵1
- 入手場所：メディアの森

74 レジエン石 LV0
- 本：1初等
- 入手場所：ストルデルの滝

75 湖光の結晶 LV0
- 本：1百科
- 入手場所：ヘーベル湖(9月～2月)

76 妖精の羽 LV0
- 本：1闇
- 入手場所：メディアの森(9月～2月)

77 研磨剤 LV1 LV6/MP1/1日
- 本：1 2初等
- 必要な機材：乳鉢
- 必要な材料：フェスト×0 3

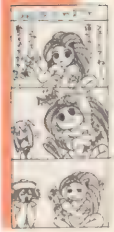
78 天空の護符 LV1 LV8/MP2/0.3日
- 本：1 2中等
- 必要な機材：乳鉢
- 必要な材料：レジエン石×1
- 効果：特殊攻撃に対する防御力上昇(MP4)→味方全

79 雨雲の石 LV2 LV8/MP1/1.6日
- 本：①②——
- 必要な機材：——
- 必要な材料：

レジエン石 ×0.4
研磨剤 ×0.6<--フェスト ×0.3

80 疾風の竹笛 LV2 LV8/MP3/1日
- 本：1 2高等
- 必要な機材：——
- 効果：素早さ上昇(MP5)→味方全
- 必要な材料：

竹 ×0.6
研磨剤 ×2 <--フェスト ×0.6
中和剤(緑) ×0.5<--魔法の草 ×1.2



まんが／石川県 卯梨さん

※1＝アカデミーショップ(銀貨12枚)でも購入可

81 しびれ薬 LV2 LV12/MP5/0.5日

本：1 2 メディアの森
必要な機材：乳鉢
効果：マヒさせる(MP5)弱→敵1
必要な材料：
ぷにぷに　玉×1.1
ヤドクダケ　×2
中和剤(緑)　×1 <-- 魔法の草　×1.2

82 ズフタフ槍の水 LV3 LV10/MP4/0.6日

本：1 薬草　②メディアの
必要な機材：ろ過器
効果：睡眠状態にする(MP6)強→敵1
必要な材料：
ズフタフ槍の草×1.6
ヘーベル湖の水×1.4
中和剤(青)　×0.5　<-- ヘーベル湖の水×1

83 ヤドクダケの粉 LV3 LV14/MP4/0.3日

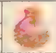
本：1 薬草　②メディアの森
必要な機材：乳鉢
効果：毒状態にする(MP6)強→敵全
必要な材料：ヤドクダケ×3

84 ガッシュの木炭 LV3 LV12/MP4/0.4日

本：1 薬草　2 健康
必要な機材：ランプ
効果：睡眠状態を回復(MP6)強→味方全
必要な材料：
ガッシュの枝　×1
燃える砂　×1　<-- カノーネ岩　×0.5
中和剤(赤)　×0.5 <-- カノーネ岩　×1.5

85 マヒコロリ LV4 LV16/MP4/1日

本：1 2 メディアの森
必要な機材：——
効果：マヒ状態を回復(MP6)強→味方全
必要な材料：
ヤドクヤドリ　×2
ガッシュの木炭×1　<+ ┌ ガッシュの枝　×1
　　　　　　　　　├ 燃える砂×1 <-- カノーネ岩　×0.5
　　　　　　　　　└ 中和剤(赤)　×0.5 <-- カノーネ岩　×1.5
中和剤(青)　×0.5　<-- ヘーベル湖の水×1

86 世界に笑顔を LV5 LV24/MP20/10日

本：①② 笑顔
必要な機材：——
必要な材料：
オニワライタケ×3
ズフタフ槍の水 ×3　<+ ┌ ズフタフ槍の草×4.8
　　　　　　　　　├ ヘーベル湖の水×4.2
　　　　　　　　　└ 中和剤(青)　×3　<-- ヘーベル湖の水×3
中和剤(緑)　×1.5 <-- 魔法の草　×2.4

87 時の石版 LV6 LV22/MP8/8日

本：1 2 イングリド
必要な機材：ランプ、乳鉢
効果：敵全体の動きを一定時間止める(MP9)1戦闘中1回のみ
必要な材料：
コメート　×1 <+ ┌ コメート原石　×3
　　　　　　　├ 研磨剤　×3　<-- フェスト　×0.9
　　　　　　　└ 中和剤(赤)　×0.5 <-- カノーネ岩　×1.5
ロウ　×2 <+ ┌ ハチの巣　×1.6
　　　　　　├ 燃える砂　×2　<-- カノーネ岩　×1
　　　　　　└ 中和剤(緑)　×1　<-- 魔法の草　×1.2
塩　×3
中和剤(赤)×0.5 <-- カノーネ岩　×1.5

88 アロママテリア LV7 LV30/MP50/20日

本：1 2 ドルニエ
必要な機材：天秤、ガラス器具
必要な材料：
虹色の聖水×1 <+ ┌ 液化溶剤×1 <+ ┌ 地底湖の溜まり×3
　　　　　　　│　　　　　　　└ ロウ　×3 <+ ┌ ハチの巣　×2.4
　　　　　　　│　　　　　　　　　　　　├ 燃える砂　×3　<- カノーネ岩 ×1.5
　　　　　　　│　　　　　　　　　　　　└ 中和剤(緑)　×1.5 <- 魔法の草　×2.4
　　　　　　　└ コメート×1　<+ ┌ コメート原石　×3
　　　　　　　　　　　　　　　├ 研磨剤　×3　<-- フェスト　×0.9
　　　　　　　　　　　　　　　└ 中和剤(赤)　×0.5 <-- カノーネ岩　×1.5
黄金色の岩×1
塩　×1
中和剤(赤)×1 <- カノーネ岩　×1.5

金の属性

ただ1つのアイテム賢者の石のみが有する第5の属性。

89 賢者の石 LV8

本：——
必要な機材：ガラス器具
必要な材料：
火竜の舌　×1
精霊のなみだ×1
ドンケルハイト×1
アロママテリア ×1 <--- (作り方は左記参照)

その他

アイテム作成に使う道具など、持っているだけで効果があるもの。

90 ランプ LV0

本：1 ——
効果：作成成功率上昇、暗い場所を照らす
入手場所：アカデミーショップ(銀貨880枚)

91 遠心分離器 LV0

本：1 ——
効果：作成時成功率上昇
入手場所：アカデミーショップ(銀貨900枚)

92 ろ過器 LV0

本：1 ——
効果：作成時成功率上昇
入手場所：アカデミーショップ(銀貨200枚)

93 かご LV0

本：1 初等
効果：採取できる材料が約2倍になる
入手場所：アカデミーショップ(銀貨240枚)

94 ねずみとり LV0

本：1 初等
効果：——
入手場所：アカデミーショップ(銀貨160枚)

95 天秤 LV0

本：1 ——
効果：アイテム作成の成功率が10%上昇
入手場所：アカデミーショップ(銀貨800枚)

96 ガラス器具 LV0

本：1 ——
効果：作成時成功率上昇
入手場所：アカデミーショップ(銀貨1000枚)

97 乳鉢 LV0

本：1 ——
効果：作成時成功率上昇
入手場所：アカデミーショップ(銀貨500枚)

98 妖精の腕輪 LV0

本：——
効果：妖精の森に行くことができる
入手場所：イベント「新たなる出会い」で入手

99 暗唱カード LV0

本：——
効果：アカデミーの図書館に入れる
入手場所：イベント「認められし者」で入手

100 通行許可証 LV0

本：——
効果：お城の謁見室に入ることができる
入手場所：王子イベント「二人の男」で入手

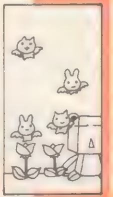
エンディング条件と分岐の法則

『マリーのアトリエ』のエンディングは全部で6種類。それぞれのエンディング番号は、クリアした後に見られる「おまけ」の中央劇場で確認することができる、ゲーム内の番号に対応しているぞ。それぞれのエンディングにはあらかじめ設定された条件があり、右に記載したように優先順位が決まっている。条件が2つ以上満たされている場合は、この優先順位によってどのエンディングになるかが決定されるのだ。もし1～4までの条件を全部揃えたとしても、この優先順位により結果はエンディング3になる、というわけ。だから、決まったエンディングが見たいときには調整が必要になるぞ。「何度も同じエンディングになってしまう」という人は、優先順位に気を付けて、条件になっていることだけに的を絞ってプレイすると良いだろう。

エンディングの優先順位

3>2>1>4>5>6

NO	エンディング	条件
1	伝説の人	マリーがレベル50に達していて、シアの病気が治っていること
2	街の救世主	ボスキャラクターの魔人ファーレンと戦闘し、勝利していること
3	研究者	アイテム図鑑をすべて完成させていること
4	賢者の石	アイテム「賢者の石」を作成していること
5	ノーマルエンディング	レベル4以上のアイテムを1種類以上作成していること
6	バッドエンディング	レベル4以上のアイテムを1種類も作成していないこと



まんが／富山県　小薗まりさん

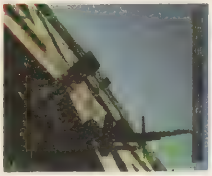
エースコンバット2

●発売日／97年5月30日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／3D・STG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、NC、AJ、AC

©(株)ナムコ

超音速のドッグファイトを心ゆくまで楽しもう！

『エースコンバット2』は、大空を舞台にした超音速のドッグファイトが体験できる3D・STGだ。このPS最高峰の3D・STGを存分に味わってもらうために、ゲームの魅力が100倍アップする攻略方法をお届けしよう。ちなみに、エキストラモードで「敵司令部攻撃」か「司令要塞攻撃」のミッションをクリアしてエンディングを見ると、「Free　Mission(タイムアタックに専念しやすい面セレクトモード)」が選択可能になるぞ。また、ノーマル、エクストラを問わず、自分の階級が「First　Lieutenant(全21階級中の12種目の階級)」の状態で敵司令部攻撃か司令要塞攻撃のミッションをクリアすると、オプションでミュージックプレイヤーが選択できるようになる。このプレイヤーの操作方法は、✚キーでカーソル移動、LボタンかRボタンで選曲、◎ボタンで決定、⊗ボタンでキャンセル、スタートボタンで音楽スタートとなっているぞ。


▲手に汗握るミッションが次から次へと登場するぞ。

※この「エースコンバット2」の攻略は、キーコンフィグで「TYPE-A(初期設定／✚キー下で自機上昇)」を前提に書かれています。また、操作の説明はすべて標準コントローラでのキーコンフィグ初期設定状態の場合に合わせてあります。

まずは攻略の基礎ポイントをしっかりチェックしておこう

◉ノーマルモードとエクストラモード

ノーマルモードをクリアし、その状態（セーブしたデータ）で改めてゲームをスタートさせると、2周目に当たるエクストラモードが選択可能になっている。このモードは、ミッションの流れや敵のレベルはそのままに、ノーマルとは異なる自機を使用してゲームを楽しむことができるぞ。エクストラモードで選択できる自機の中には、MiG－21、SF－35、SU－25、TND－F3、MiG－31、SF－39、F－15S、XFA－27といった、エクストラ専用の戦闘機も8機体用意されている。とくに、未来型戦闘機XFA－27のズバ抜けた性能の高さといったら、「こんなのアリ？」と思ってしまうほど。ぜひ手に入れてみよう！

▲MiG-31ほか、エクストラモードでは専用の機体も登場。

◉コマンド機とライバル機

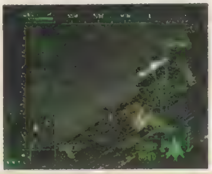
特定のミッションには、コマンド機という特殊な敵機が登場するぞ。コックピット上にカーソルが表示されたとき、カーソル左上にコマンド名が表示されたら、その機体がコマンド機である何よりの証拠だ（通常はカーソル左上には何も表示されない）。この機体は、ミッション達成には直接関わってはいないけれど、1つのミッション内のすべてのコマンド機を撃墜すると、勲章が授与される。また、コマンド機の中でも「Z.O.E.」のコマンド名を持つ戦闘機は、特別にライバル機と呼ばれ、撃墜すると専用の勲章が用意されている。ちなみに、コマンド機の存在は戦闘前の「Information」でもチェックできることを覚えておこう。

▲カーソル横の「B-52B」の表示が、コマンド機の目印だ。

◉レーダーで攻略の指針をつかもう

ゲームに慣れていなくて、「いったい、どっちに向かったらいいの？」と悩んでいた人は、レーダーとマップ画面に注目しよう。この2つは、ミッション達成に必須の攻撃対象物を赤で表示してくれるので、基本的にはレーダーで赤の表示を確認し、そちらに向かうようにすれば間違いないぞ（レーダーに表示されていない場合には、マップ画面を呼び出し、そこに表示された赤の表示に向かえばOK）。ちなみにレーダー上では、ミッションに深く関わるターゲットを赤、破壊しなくても構わない敵は白、僚機などの味方機は青、攻撃してはいけない自軍施設などは黄色で表示してくれるので、覚えておくと良いだろう。また、レーダーには自機にもっとも近い敵との距離に応じた3段階の表示があり、距離の変化に応じて随時表示倍率が修正されるようになっている。そのため、ゲーム中には頻繁にレーダー上の敵表示が消えたように見えることがあるけれど、これはレーダーの倍率切り替えによるものなので、あわてる必要はまったくない。まれに「輸送機部隊追撃」ミッションなどのように、レーダー表示能力が低下することもあるが、雲の上に抜ければ機能回復が図れるので、いろいろ試してみよう。ちなみに、レーダーが役に立たないときには、マップ画面の方が頼りになることが多いぞ。

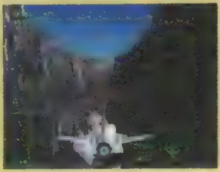
▼視界が悪くてもレーダーがあれば恐れる必要はない。冷静に対処しよう。



▲マップ画面も重要な情報源。赤で表示されるのが、破壊必須のターゲットだ。

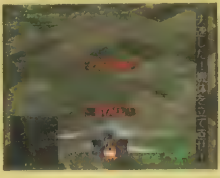
攻略マメ知識1 進路の確認

自機の放つバルカンは、自機の向きに合わせて正面に放たれる。つまり、バルカンの着弾点を確認すれば、このまま進んだときに自機がどこを通るのかを正確につかめるのだ。障害物との位置関係を把握するときに役立てよう。渓谷の間を抜けるときにも使えるぞ。



攻略マメ知識2 ストールとは？

ストールとは、スピードを落とし過ぎたために翼が揚力を失い、自機が失速して高度が落ちてしまうことを指す。ストールは飛行高度が高いほど起こりやすくなり、ストールしてしまった場合には、バーナーをふかしてスピードアップして危機を脱しよう。



まんが／千葉県　望月舞王さん

ミサイルはロックオンをかけてから使うべし

◉ロックオンとは何なのか？

多くのフライトシミュレーターがそうであるように、この『エースコンバット2』では、ミサイルはロックオンしてから使うのが基本中の基本になっている(特殊なテクニック使用時は除く)。ロックオンとは何なのか、わかりやすく説明すると、「ミサイルの自動追尾のセッティングが完了しました」ということなのだ。この状態で放たれたミサイルは、ターゲットを自動追尾してくれるので、基本的にミサイルはターゲットに100%の確率で命中してくれるぞ。ちなみに、ロックオンをかけないで発射したミサイルは自機の前方を直進するだけで、よほどのことがない限り、敵に当たることはない。なお、ロックオンを完成させるには、①ミサイルレンジ（コックピット画面に表示された、画面上の円のこと）の中にターゲットを一定時間（約1秒間）とらえておく、②一瞬でもターゲットが自機の射程距離内に入る、という2つの条件が必要となる。自機の射程距離についてはは機体ごとに異なり、その詳細についてはP.48に表にまとめておいたので、一度チェックしてみてほしい。

◉ロックオンの確認法

ロックオンされる時間はごくわずかなので、ミサイルを発射するチャンスは逃さないようにしよう。肝心のロックオンがかかっているかどうかは、ターゲットを捉えたカーソルの色で判断するのが一番わかりやすいはずだ。緑色のカーソルが赤に変わった瞬間にミサイルを発射するのが、一般的なやり方だ。これだけでも十分に戦っていけるが、上級者ならカーソル横の距離表示に注目してほしい。この部分には、自機とターゲットとの距離がリアルタイムに表示されるので、あらかじめ使用している自機のロックオン射程距離を覚えておいて、射程距離に到達する直前（自機のスピードによっても若干違うが、基本的に「射程距離＋100m」が到達瞬間の目安）にミサイル発射ボタンを押すようにすると、より効率よくミサイル攻撃が行えるようになるぞ。ちなみに、敵からロックオンされてしまった場合は、全計器が赤くなり警告ブザーが鳴るので、この状態になったら即座に急旋回しよう。

▲カーソルの色の変化、ロックオンを告げる音声などが、ロックオン完了の合図。

◉具体的なミサイルの当て方

空中の敵▶背後から

空中の敵にロックオンをかけるなら、敵の背後からほぼ同じ高度で迫るのがセオリーだ（レーダー上でも、▲の表示の向きで、敵機の向きは判別できる点も覚えておこう）。高速で接近しているときには、射程距離の200〜300m手前付近で減速するようにすると、敵機を射程内にとどめておく時間も長くなり、攻撃もしやすくなるぞ。

▲相手の背後を取るのが、ミサイルを当てる基本なのだ。

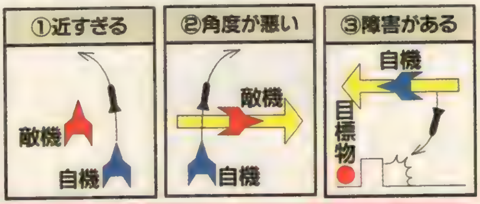
地上の敵▶低空から

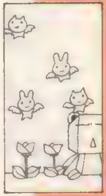
上空から急降下して、地上のターゲットにミサイルを当てるのは、上級者のテクニックだ。基本的に、地上のターゲットを狙うときには、離れた場所から高度100〜300mの低空飛行に入り、地面に沿ってターゲットに接近するようにしよう。この際には「高度が低すぎるぞ！」と警告を受けてしまうけれど、無視しても問題ないぞ。

▲地上の標的には、地表スレスレから接近しよう。

それでも当たらないというときは

これまでのアドバイス通りにプレイしているのにミサイルが当たらない、という場合は下の図の3パターンが考えられる。①：標的が近すぎるというケースで、ミサイルがターゲットを追い切れなかったことを意味する。ミサイル発射のタイミングが遅過ぎないか、見直してみよう。②：敵機の真横から迫っているときにミサイルを発射したというケースで、これも簡単に振り切られてしまう。ミサイルは敵機の後ろから発射するようにしてみよう。③：地上物破壊時に陥りやすいミスだ。周囲の状況を観察して、別の方角や高度から攻めてみよう。

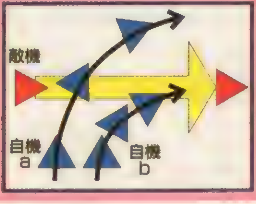




Q 教えて！ こんなときにはいったいどう動けばいいの？

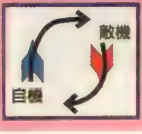
敵機に振りきられてしまう

横から迫っている敵機に対して、旋回して回り込もうとしたのに、再び横から迫る状態になってしまった、という経験のある人はいないだろうか？ これはイラストの自機aのように自機のスピードが速すぎるのが原因なので、スピードを目一杯落とそう（ただし、ストールには十分注意すること）。初心者は「追うときにはフルスピード」と考えがちだが、バックの取り合いをするときは、自機bのように小回りの効く低速の方が、急旋回ができて有利なのだ。



いつまでたっても後ろに回れない

敵機に向かって旋回しているのに、いつまでたってもレーダー上の位置関係が変わらない、というのもよくあるパターンだ。これは相手も自機のバックを取ろうと旋回しているときなので、より小回りの効く低速で旋回をするか、わざと相手を後ろにつかせ、宙返りなどを使うのが◎。一度大きく離れ、再び接近を試みるのも1つの手だぞ。



▲◀いくら敵を追っても位置関係が変わらない場合も。

まんが／神奈川県　白羽優希さん

エースパイロット諸君に贈る高等テクニック集

「エースコンバット２」は、比較的手軽に遊べる作品ながら、やり込むほどに様々なテクニックが隠されていることに気づかされる。この奥深さを少しでも読者の皆さんに知ってほしいので、ここでは上級者にマスターしてもらいたい高等戦術を、いくつか紹介していこう。どれもこれも使えるテクニックなので、「エースパイロットになりたい！」と思っている人は、ぜひチャレンジしてみてほしい。ちょっと習得が難しいワザばかりだけれど、これらを自分のものにできれば、「エースコンバット２」の新たな世界が広がること請け合いだぞ。

高等テク１◉ターゲットを選ぼう

防衛ラインを突破するようなミッションで登場する戦艦は、弱点の艦橋を破壊すれば撃沈できるけれど、周囲の砲台だけを破壊しても相手の攻撃を和らげることにしかならない（クリア後の報酬も増えることはないのだ）。このような「艦橋にマトを絞って速攻で叩きたい」という場合には、接近中にロックオン専用カーソルの横の表示に注目しよう。戦艦が相手の場合、カーソルの横の表示が「WARSHIP」となっていればロックオンは艦橋に、「GUN」となっていればロックオンは砲台に定まっていることを示している。表示が「GUN」となっている場合は、「WARSHIP」になるまで◬ボタンを数回押してロックオンにかかるように調整しよう。このテクニックは、破壊すべき敵施設（カーソル表示は「MSSL」「GUN」）と残すべき自軍施設（カーソル表示は「GRND」）が隣接している、「水力発電所奪取」ミッションでも使えるので、マスターしておくと便利だぞ。また、一度ロックオンしてミサイルを発射したら、ロックオン専用カーソルを外しても、ミサイルは問題なくターゲットに命中してくれる点も押さえておこう。この応用で、破壊ターゲットが密集している場所などでは「ミサイル発射→ロックオン専用カーソル移動→ミサイル発射→ロックオン専用カーソル移動…」と、敵を連続で破壊することも可能になるのだ。

▲「WARSHIP」の表示を確認してからミサイル発射！

◀艦橋を破壊しないと倒せない戦艦も、カーソル横の表示に注目すれば効率よく撃破できる。

高等テク２◉エキスパート操作

この３Ｄ・ＳＴＧでは、普通のＳＴＧに近い感覚で操作できるノービス操作と、フライトシミュレーターのような操作感覚が楽しめるエキスパート操作という、２種類の操作システムが用意されている。両者の大きな違いは横方向への移動の仕方だ。前者は✚キー右か左を入力するだけで、左右に移動できるのに対して、エキスパート操作では✚キー右か左で機体を傾け、それから下（上はあまり使わない）という操作段階を踏む必要がある。エキスパート操作は複雑で、やや慣れを要するが、マスターすればより複雑で高度な飛行が可能になるぞ。

▲✚キー左右で、そのまま左右に移動できるノービス操作。

▼機体を傾けてから横移動を行うエキスパート操作。

高等テク３◉ミサイルの高等戦術

ミサイルはロックオンしてから使用するのが原則だけれども、例外的にロックオンを介さずにミサイルを命中させる方法もある。ロックオンされていない状態で発射されたミサイルは、バルカンと同様に自機の向いた方向に直進し続けるので、自機をターゲットの方向にピタリと向けた状態でミサイルを発射させれば、ロックオンしなくてもミサイルを命中させることができるぞ。習得するまでに練習を要するワザだけれど、マスターするといろいろなところで応用できるぞ。ちなみに、この技は右ヨー（左ヨー）の操作があるエキスパート操作の方が扱いやすく、その気になれば空中の敵に対してでも使用可能だぞ。

▼ピッタリとターゲット方向を向いた状態でミサイルを発射する。

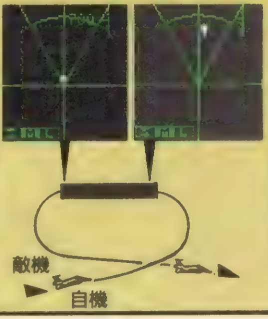
▲このテクニックは、地上攻撃など破壊対象物がたくさんある場合にも適している。

▲なんと、ロックオンを行うことなく、ミサイルを当てることができるのだ。

高等テク４◉実戦的な宙返り戦とは

取り扱い説明書Ｐ.23にも紹介されている通り、宙返りは背後につかれた敵に対する、非常に優れた飛行戦術だ。ただし、ただ単純に✚キー下と加速を入力し続けただけでは、まず敵機の背後には回り込めないと思っていい。ここでは実戦的な宙返りについて解説するので、宙返りのスゴさに気づいていなかった人はぜひ読んで試してほしい。まず第１に、宙返り中にスピードが足りないと機体が安定しないので、宙返りするときは十分に加速してから行うようにしよう。そして第２に、背面飛行の時間（下図の太線部分）を設けるようにしてみよう。この背面飛行は敵機をやり過ごすためのものなのだ。たったこれだけの操作で驚くほど敵機の背後をとりやすくなるぞ。ノービス操作の場合は、下図の太線部分で背面飛行を続けられないため（自機の傾きが自動修正されてしまう）、上記のような宙返りはできない。太線部分を通常飛行で補い、敵機の背後に回り込む動作を✚キー右下（左下）で行えば、似たような飛行はできるけれど、エキスパート時のようなスマートで迅速な動きは難しいと思っていいぞ。

◀逆さになった状態で、敵機に向かって進んでいる状態。レーダーの表示が、敵と交差しようとしていることを示している（実際には高度が違うので、直接の接触はないが）。



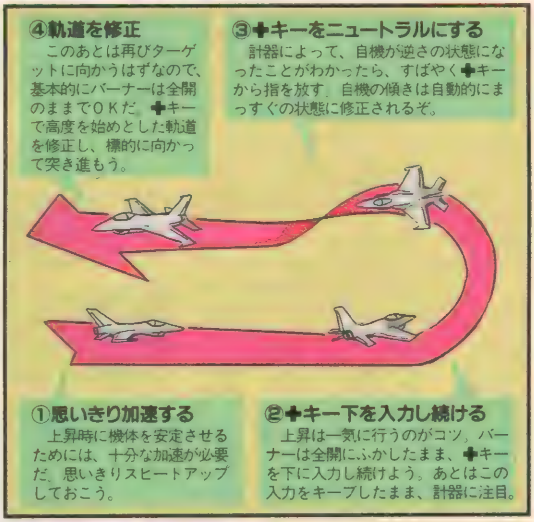
▶レーダー上の敵か自機と重なったときは、自機が敵機の真上に来たことを意味している。✚キーを上に入れて、グルリと敵後方に回り込んで攻撃するチャンスなのだ。

まんが／神奈川県　白羽優希さん

高等テク5◉Uターンをマスターし、飛行戦術に幅を持たせよう

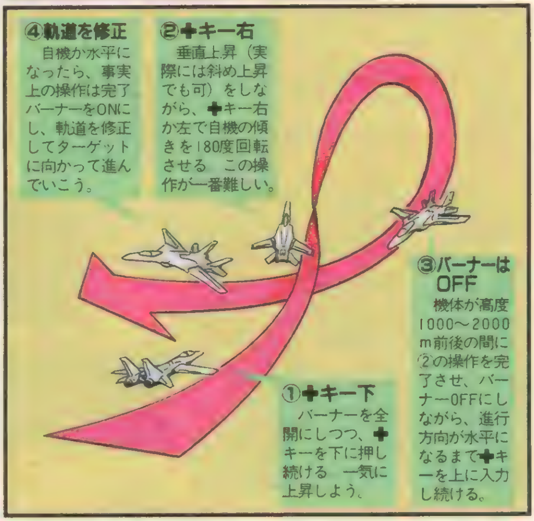
ノービス操作のUターン飛行

地上のターゲットをやり過ごしてしまったときなどに、「このまま180度のUターンができたら便利なのに！」と思った経験は誰にでもあるはずだ。そこで、ここではマスターすると超便利なUターン飛行を紹介してみることにしよう。具体的な手順は右の図で紹介している通りで、力任せに反転し（この直後は背面飛行状態だ）、そのままノービス操作の特徴でもある、自機の傾きの自動修正につなげていくのがポイントだ。この操作の中では、✚キーの左右にはまったく手を触れる必要がないので、完璧な180度反転が手軽にできてしまえるのが大きなメリットなのだ。ただ、基本的に反転後の高度が高くなってしまうので、下で紹介しているエキスパート版の反転に比べて、軌道（高度）修正をする手間が増えてしまうのが欠点といえば欠点。そのため、通り過ぎてしまった地上物を再び狙いたい…という場合には、通り過ぎてからしばらく直進し、それから宙返りするようにした方がいいだろう。図を参考に繰り返し操作すれば、少しずつ動きの流れがつかめてくるはずだぞ。しっかりと練習し、完璧なUターンを自分のものにして様々な局面で利用してみよう。



エキスパート操作のUターン飛行

こちらのUターン飛行はエキスパート操作専用のもので、上のノービス操作版Uターン飛行よりも少ない移動距離で、無駄なく反転できるのが特徴だ。ただ、右図②の操作を始め、全体の流れがつかみにくいため、習得はノービス版Uターン操作よりも格段に難しいぞ。とくに、右図③の動作に移るタイミングは実際にプレイして覚えるしかないのだ。早すぎると地面に激突を、遅すぎると（無駄な上昇が原因で）ストールしてしまうぞ。タイミングは選んだ戦闘機などによって多少異なるけれど、高度1000m前後で右図②の操作に入り、2000m前後で右図③に移行するというのが、だいたいの目安となる。覚える前は難解に思えるかもしれないけれど、実際に使いこなせるようになれば、これほど便利なテクニックはないので、ぜひ頑張って習得してみよう。ちなみに、上で紹介しているノービス操作のUターン飛行は、"傾きの自動修正"部分を✚キー左右の操作に置き換えることで、エキスパート操作時にも利用することができる。敵の戦闘機を追いかける場合には、こちらの方が手っとり早いこともあるというのを覚えておこう。

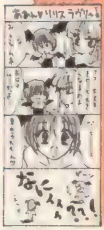


宙返り&Uターン時には天と地が入れ替わる瞬間を見極めよう!

宙返りにしろ、Uターン飛行にしろ、自機がいつ背面飛行に入ったのか把握できなければ、操作の切り替えなどのタイミングもつかめなくなってしまう。通常の状態から背面飛行への移行は、右の写真で説明しているような計器の動きで判別できるので、計器を見ながら操作するようにしよう。頭の中で状況を理解できるようになるまでは、マップ画面の上下が一瞬にして反転するポイントをチェックした方が理解しやすいかもしれない。この状態が読み取れるかどうかが、高度な飛行を自分のものにできるかどうかの分かれ道だぞ。

▲いつ自機がひっくり返ったのかを見極めるには、計器に注目するのが一番。これらの動きに神経を集中させよう。

▲ピッチ対象線がクルリと回転し、マップ画面が上下逆になった瞬間が、天地が逆になった合図なのだ。



まんが／福岡県 一ケ谷まみさん

全進行ルートを総チェック

「エースコンバット2」では、右にまとめられているように、全30ものミッションが用意されている。これらのミッションの中には、次に進むミッションを選択できる場合がある。このようにミッションを分岐させる場合には、ある一定の条件を満たさなくてはならない。右ではその条件についても説明するので、各ミッション内容と合わせてチェックしておこう（ただし、「水力基地発電所」ミッションのあとに登場する分岐だけは、条件に関係なく必ず発生するぞ）。ミッションの流れ(ライバル機、コマンド機の数も含む）は、ノーマルモードもエクストラモードも同じだけれど、クリアしたときに購入可能となる機体は一部異なっているので、そのこともチェックしておいたほうがいいぞ。なお、購入可能になる機体名とは、そのミッションをクリアしたあとに、新たに購入項目に加えられる戦闘機のことを指している。ただし、コマンド機がいるミッションの場合には、そのミッションに登場する全コマンド機を破壊すれば、その機体も購入可能になる。新機体の登場を狙っているときには、すべて破壊することを忘れないように注意しよう。ちなみに、一度戦闘機を購入しておけば、そのデータでフリーミッションなどをプレイするときに、その機体を使うことができるぞ。クレジットをたくさん貯めてクリアしても、まったくメリットがないので、資金が貯まったのなら、積極的に新機体をバンバン購入していった方が後々楽しめるはずだ。

各項目の意味は?

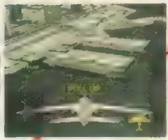
各ミッションの項目には、日本語版ミッション名と英語版ミッション名を始め、1登場するコマンド機の数、2登場するライバル機の数、3ノーマルモードでクリア後に購入可能になる機体名、4エクストラモードでクリア後に購入可能になる機体名を、それぞれの場所に記載したぞ。各ミッションの進行ルートと合わせて、確認しておこう。

日本語版ミッションタイトル	①	②
	③	
英語版タイトル	④	

侵攻部隊迎撃	なし	なし
	KF-C7	
GAMBIT	X-29	

偵察部隊追撃	1機	なし
	A-6	
EASY MONEY	A-6	

補給港奇襲	なし	なし
	F-16	
CITY ON FIRE	F-16	



▶この輸送船を破壊していれば、「海上油田破壊」ミッションが選択可能になるぞ。

海上油田破壊	2機	なし
	X-29	
OPERA HOUSE	SF-35	

前線基地攻撃	1機	なし
	X-29	
TIN CASTLE	SF-35	

峡谷基地突破	なし	なし
	A-10	
GREASED LIGHTNING	SU-25	

▶終盤に地上で待機するC-5。これを破壊すれば、「資源採掘場攻撃」が選択可能になる。

資源採掘場攻撃	2機	なし
	MiG-29	
BEAR TRACKS	MiG-29	

夜間追撃戦	2機	なし
	MiG-29	
MIDNIGHT ASSASSIN	MiG-29	

爆撃作戦護衛	なし	1機
	なし	
SLEDGEHAMMER	なし	

▶ここでは輸送船を破壊すれば、「補給作戦阻止」のミッションが選択可能になるのだ。

補給作戦阻止	なし	なし
	F-14	
CUCKOO'S NEST	TND-F3	

高高度追撃戦	なし	なし
	F-14	
RISING HIGH	TND-F3	

兵器生産基地奪取	2機	なし
	F-117A	
SWORDSMITH	F-117A	

試作爆撃機破壊	1機	なし
	R-M01	
TOY BOX	MiG-31	

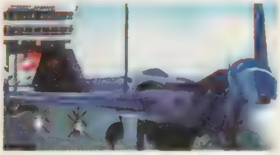
機動艦隊襲撃	2機	1機
	EF-2000	
SEAGULL	SF-39	

階級章とルートの関係

▲これが最高レベルの階級章"Commander in Chief"。入手は難しいだけに、授与されたときの喜びもひとしおなのだ。

「エースコンバット2」では「Airman」から始まって、「Commander in Chief」まで全21種類の階級章が用意されている。階級章は、ノーマルモードかエクストラモードの進行状態（倒した敵の数）に応じて与えられ、ミス数は影響しないぞ。最高の階級獲得を目指すなら、基本的に各ミッションの敵はできる限り全滅させるようにして、「ベリッシマ作戦」経由でボーナスエンディングを狙うのがオススメだ。なお、これらの階級章は、ミュージックプレイヤーの発生条件（P.42参照）を除くと、いくら授与されたとしても、具体的な特典はないぞ。

まんが／宮城県　NAKOさん

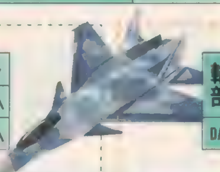


潜水艦基地突入	なし	なし
	F/A-18E	
ONE NIGHT STAND	EF-2000	

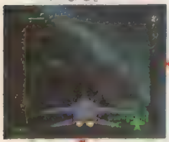
水力発電所奪取	なし	1機
	SU-35	
POWER PLAY	F-15S	

アルファヴィル作戦

▼全味方艦隊を守り切ると、「集結艦隊攻撃」が選択可能になる。



ミサイルサイロ基地破壊	2機	なし
	YF-23A	
EL DORADO	YF-23A	



海峡突破作戦護衛	3機	なし
	F-22	
ST.ELMO'S FIRE	XFA-27	

集結艦隊攻撃	なし	なし
	なし	
JUGGERNAUT	なし	

地熱プラント基地突入	なし	なし
	なし	
VISITING HOURS	なし	

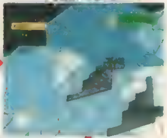
沿岸レーダー施設破壊	なし	なし
	なし	
SENTINEL	なし	

ベリッシマ作戦

▼ステルス爆撃機2機を破壊すれば、「素粒子〜」が選択可能になる。

輸送機部隊追撃	3機	なし
	YF-23A	
DARK STAR	YF-23A	

低高度奇襲作戦	4機	なし
	F-22	
DEAD END	なし	



素粒子研究所攻撃	なし	なし
	なし	
ELECTRIC DREAMS	なし	

墜落機救出作戦	なし	なし
	なし	
CAVALRY	なし	

最終防衛ライン突破	なし	なし
	なし	
FINAL COUNTDOWN	なし	

同時に進行する2つの作戦

「アルファヴィル作戦」と、「ベリッシマ作戦」とは、それぞれ同時に進行する作戦という設定になっている。したがって、プレイヤーはどちらか一方の作戦にしか参加することができないようになっている。そのために、「水力発電所奪取」のミッションをクリアしたあとは、進行ルートの選択を迫られることになるぞ。新鋭機種の“XFA-27”を入手したい場合、ミッション内容は比較的難しいが、「アルファヴィル作戦」のルートを選択するようにしよう。

敵制圧都市攻撃	なし	なし
	なし	
JEWEL BOX	なし	

ライバル機を破壊!

▶ライバル機(1機)を破壊していれば、強制的に「大型潜水艦追撃」ミッションに進むことになる。

敵司令部攻撃	なし	1機
	なし	
KINGPIN	なし	

大型潜水艦追撃	なし	なし
	なし	
LAST RESORT	なし	

ミサイルを破壊!

▶都市に落ちる前に巡航ミサイルを破壊していれば、強制的に「司令要塞攻撃」ミッションに進むぞ。

司令要塞攻撃	なし	1機
	なし	
FIGHTER'S HONOR	なし	

ノーマルエンディング

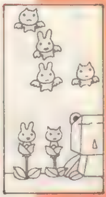
「敵司令部攻撃」ミッションで、ライバル機を倒さずにクリアした場合、このエンディングになる。とりあえず最低限の任務を遂行した人に贈られるエンディングなのだ。

バッドエンディング

「大型潜水艦追撃」ミッションで、巡航ミサイルを破壊し損ねた場合に待っているエンディング。悲しい結末になってしまい、墓地でもやり残した任務を達成させたくなってしまう。

ボーナスエンディング

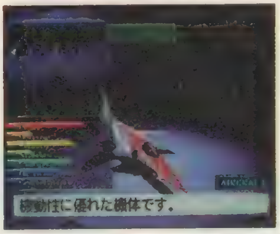
見事、「司令要塞攻撃」ミッションをクリアした場合に見られるエンディング。これぞ「エースコンバット2」の真のエンディングで、プレイヤーをこれ以上ないくらいの感動で包んでくれる。



まんが/埼玉県　悠久琥珀さん

選べる戦闘機もいっぱい！ 性能もチェックしておこう

機体選択画面には、機体の横に７つパラメータが表示されている。このパラメータの意味は、右にまとめてある通りだ。この項目以外にも、チェックするべき機体性能差は大きいので、それらを下の表にまとめてみた（基本的に数値が高いほど、性能が優れていることを示す）。ミッションを遂行する前には下記の表をよく見て、どの機体がもっとも適しているか参考にしてほしい。



◀自機選択時に出るパラメータの意味はしっかり覚えておこう。

自機パラメータの意味も確認！

Power
〈出力〉この数値が高いほど、加速力、最高速度が優れている。

Stabilly
〈安定性〉この数値が高いほど、機体の挙動が安定する。

Defence
〈耐久力〉この数値が高いほど、より多くのダメージに耐えられる。

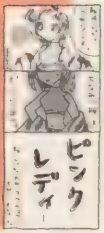
Climbing ability
〈上昇性能〉この数値が高いほど、低速で高高度を飛べる。

Mobility
〈機動性〉この数値が高いほど、ロール速度、ピッチ速度が速い。

Air to combat & Ground attack
〈対空＆対地攻撃力〉ミサイルの搭載数、破壊力が高くなる。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	高高度での[illegible]	[illegible]撃力	[illegible]撃力	ミサイル数	バルカン	[illegible]	[illegible]	[illegible]
A−4	45,000	3	1,597km/h	2	2	9	270km/h	2	1,100km/h	4	6	2	左右	2	900m	1,000m
F−4	50,000	5	1,996km/h	3	3	7	210km/h	4	1,000km/h	4	4	2	中	2	900m	900m
KF−C7	60,000	5	1,996km/h	3	2	8	210km/h	4	830km/h	4	4	2	左右	2	900m	900m
A−6	60,000	4	1,791km/h	4	3	7	210km/h	3	920km/h	4	8	2	左右	4	900m	1,100m
F−16	90,000	7	2,201km/h	3	4	6	210km/h	5	830km/h	6	6	2	左−	4	1,000m	1,000m
X−29	85,000	7	1,392km/h	2	6	2	210km/h	6	690km/h	5	4	2	左右	2	1,000m	900m
A−10	100,000	2	1,198km/h	7	5	10	210km/h	2	1,100km/h	4	9	2	中	6	900m	1,200m
MiG−29	110,000	7	2,201km/h	4	5	6	210km/h	8	570km/h	6	6	2	左−	4	1,000m	1,000m
F−14	120,000	8	2,201km/h	6	5	7	210km/h	8	590km/h	8	6	2	左−	4	1,100m	900m
F−117A	130,000	6	1,899km/h	6	4	5	210km/h	6	670km/h	6	8	2	中	4	1,000m	1,100m
RM−01	135,000	7	2,201km/h	4	5	4	210km/h	7	620km/h	6	6	2	−右	4	1,000m	1,000m
EF−2000	170,000	8	2,201km/h	4	6	3	210km/h	8	570km/h	7	6	2	−右	2	1,100m	1,000m
F／A−18E	150,000	8	2,298km/h	5	6	6	210km/h	8	560km/h	6	9	2	中	4	1,000m	1,200m
SU−35	200,000	9	2,396km/h	6	8	7	210km/h	9	480km/h	8	8	2	−右	4	1,100m	1,100m
YF−23A	210,000	9	2,298km/h	6	6	9	210km/h	8	540km/h	8	8	2	中	4	1,100m	1,100m
F−22	220,000	8	2,201km/h	5	7	10	210km/h	9	480km/h	8	8	2	左−	4	1,100m	1,100m
MiG−21	40,000	4	1,791km/h	3	3	5	210km/h	4	830km/h	4	4	2	中	2	900m	900m
SF−35	75,000	6	1,996km/h	4	4	7	210km/h	5	790km/h	4	4	2	−右	4	900m	1,000m
SU−25	105,000	3	1,392km/h	8	6	8	270km/h	2	960km/h	6	6	2	中	6	1,000m	1,200m
TND−F3	95,000	7	2,093km/h	4	5	10	210km/h	7	620km/h	6	8	2	左右	4	1,000m	1,100m
MiG−31	160,000	9	2,493km/h	9	3	7	210km/h	10	400km/h	9	9	2	−右	8	1,100m	900m
SF−39	150,000	8	2,200km/h	3	9	5	210km/h	8	560km/h	8	7	2	左−	2	1,100m	1,000m
F−15S	250,000	9	2,493km/h	6	8	7	210km/h	10	410km/h	8	8	2	−右	6	1,100m	1,100m
XFA−27	500,000	10	2,601km/h	10	10	7	210km/h	10	400km/h	10	10	4	中	4	1,100m	1,200m

「飛行可能な最低速度」は通常の高度でストールせずに飛行できる最低速度の目安。「高高度での飛行〜」は高度3000mでストールせずに飛行できる最低速度の目安。「ミサイル数」は同時に発射できるミサイルの数。「バルカン」は自機に装備されたバルカンの発射口の位置。「対被弾重量」は数値が高いほどミサイルが当たったときの揺れが少ないことを示しています。



まんが／神奈川県　秋月えまさん

難しいミッションを総チェック! 任務達成のコツを紹介だ!!

全30のミッションには、難関ポイントも豊富にある。ここではその中でも、とくに詰まりやすいところをピックアップして、その攻略法を伝授していこう。ここに掲載された任務を途中で断念してしまった人は、ぜひこのページを参照して任務を達成してほしい。

また、ミッションの中には特殊な状況設定があるものや、任務内容が破壊だけではないものもあるので、ミッション最初に見られる任務説明デモは面倒がらずにチェックしてみよう。この説明デモから攻略の道が開けるときもあるぞ。

爆撃作戦護衛◉護衛を重視すべし

護衛という任務が最初に登場するミッションだ。今までのように敵の破壊ばかり重視していると、あっけなく味方機を全滅させられてしまうぞ（とくに高い難度を選択した場合）。基本的に敵は向こうから接近してくるので、クリア優先に戦うのであれば、味方爆撃機の後方で"待ち"に徹するのが一番。近づいてきた敵機を次々に撃ち落とし、無理な深追いはしないようにしよう。それでも難しいという人は、僚機に「味方爆撃機を護衛」をお願いするのも１つの手だ。

▲味方爆撃機の後方付近の位置をキープし、爆撃機を狙ってくる敵機を撃墜しよう。

高高度追撃戦◉スピードが命

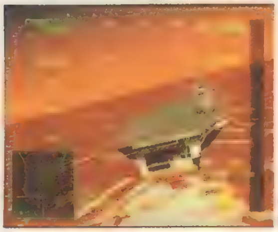
上空3000m以上の高高度を飛行する、敵の爆撃機部隊を叩くミッション。高高度ではストールしやすくなってしまうので、最高速度でターゲットに向かい、通り抜けざまに敵機にミサイルをお見舞いするというのが基本的戦法だ。この場合、どうしてもミサイルを発射するチャンスが短くなってしまうので、ロックオンした瞬間を見逃さないことが重要なポイントになってくるぞ。選択する戦闘機は航空性能（高高度を飛行できる最低速度）が優れた機体が有利なので、左の表を見て選択してほしい。間違えてもA－10などの、高高度の飛行を苦手とする戦闘機は選ばないようにしよう。

▲スピードは基本的に最高速度でOK。速度が足りないと、すぐに失速してしまうぞ。

機動艦隊襲撃◉着艦しよう

「機動艦隊襲撃」、「集結艦隊攻撃」、「低高度奇襲作戦」、「敵制圧都市攻撃」の４ミッションでは、任務完了後に着陸（着艦）イベントが発生する。着艦を成功させるためには、①最低速度（このイベント中はストールしない）でN（北）かS（南）の方角から空母に向かい、②着陸時の角度を10度以下で、空母に下りればOKだ。

着陸は長い滑走路を使うだけに、着艦よりも成功させやすいはずだ。また滑走路では、外の荒れ地に着陸するのは不可能だけれど、滑走路上で着陸したあとに荒れ地に進入するぶんにはミスにはならないぞ。なお、着陸（着艦）中に墜落した場合、ミッションクリアにはなるけれど、破損した機体の代金は引かれてしまうので十分注意しよう。また、着陸（着艦）せずに離れたエリアに行っても着陸（着艦）失敗あつかいになってしまうぞ。


◀こんな感じで接近するのが理想的。スピードは最低速にしよう。

地熱プラント基地突入
◉最後の仕上げは死と隣りあわせ

このミッションの任務は、侵入ハッチが90秒という限られた時間しか開かないという敵施設の中に入って、ターゲットを破壊するというもの。ここでは、もっとも楽に任務をなし遂げる方法を紹介しよう。まず、ハッチが開くまでの３分間は、写真上の半島の付近で待機する。そしてハッチが開いたとの連絡が入ったら、マップ画面を呼び出し、マップ画面で最終ターゲットに重なっている青い罫線に沿って、S（南）に向かおう。この段階であらかじめ低空飛行に入っておき、敵機の追撃はフルスピードで振り切るようにする（そのためにも、安定性重視の機体より、ある程度スピードのある機体の方が◎）。このように動けば、比較的簡単に進入ハッチに突入できるぞ。このチャンスにターゲットへミサイルをぶち込もう。ちなみに、ハッチが開くまでの３分間でクレジットを稼ぎたいなら、地上施設よりも敵機を狙った方が良いだろう。

◀スタート直後、左手に見える半島付近で、ハッチが開くまで待つ。

◀上の写真の場所から接近すれば、進入もバッチリ決められるはず。

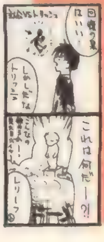
大型潜水艦追撃
◉大型巡航ミサイルを追撃せよ!

巡行ミサイル（バルカンでしか狙えない）を叩くのが最大の課題。ノーマル、ハードでのクリアは至難のワザだぞ。大型戦艦の弱点（艦橋）は周囲の砲台（イージー、ノーマルは２個、ハードは４個）を破壊すると出現し、イージーならミサイル２発、ノーマル、ハードなら３発で破壊可能だ。あと１発のミサイルで艦橋を破壊可能という状態にしたら、自機スピードを低速にし、戦艦に真東（E）か真西（W）から接近しよう。そして、ミサイルが出現したらできるだけ遠くからバルカンを撃ち込むようにしよう（下の連続写真参照）。飛行中のミサイルに攻撃を当てるには、①距離を離されたらガンガン飛ばす、②接近したら（1000m付近が目安）スピードを落とす、③カーソルの中央より少し下をバルカンで狙う、というのが撃墜のコツだ。機体性能の関係上このミッションは、ノーマルモードならKF－C7、ハードモードならYF－23Aの機体が良いだろう。

▶微調整の操作が簡単にできるエキスパートの方が楽だ。

▲方角をE（東）かW（西）に合わせ、戦艦を撃破。

▲ミサイルが見えたら、少しでも多くダメージを与えよう。



まんが／山形県　魚屋さん

ストリートファイターEX plus α

●発売日／97年7月17日●価格／¥5,800
●メーカー／カプコン／アリカ
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、2P対戦可

エキスパートモードはこうやってクリアしよう！

難問ぞろいのプラクティス（エキスパート）モード。その中でも特に難しい問題をピックアップし、そのクリア方法を紹介していこう。すべてクリアする頃には、全キャラを使いこなせるようになっているはず！　なお丸囲み数字は問題の番号。また、Pはパンチ、Kはキック、GBはガードブレイク、スパコンはスーパーコンボ、キャンセルはスーパーキャンセルの略だ。

◀一定数以上の問題をクリアするとボーナスゲームもできる。

リュウ

▲⑮：この問題は⑦、⑧、⑨、⑬を組み合わせて作られている。部分的にはできたはず。自信を持って挑戦しよう。

⑨ コマンドは「↓↘→P↓↘→↓↘→P」でも「↓↘→P↓↘→P」や「↓↘→P（押し続ける）↓↘→（P離す）」でもいい。もっとも出しやすい方法を使おう。最後のは汎用性が高いので、今のうちに覚えておくと役立つ。

⑩ 竜巻旋風脚はすべて弱で出そう。真空竜巻旋風脚は高空でキャンセルして出す形になる。

⑬ 竜巻旋風脚は強を使う（ただし2発目は少しだけ入力タイミングを遅らせること）。あとは真空波動拳、真空竜巻旋風脚とキャンセルして出すだけだ。

⑯ 竜巻旋風脚はどちらも強で出そう（2発目を遅らせて入力するのがポイント）。3つのスパコンは出した直後にキャンセルするように。この方法でうまく出せない人は、竜巻旋風脚を弱にしてみよう。こちらは最速のタイミングで出し、高空で真空竜巻旋風脚につなげるのだ。どちらの方法も、真空波動拳のときに逆を向く場合が多いので注意しよう。

ケン

⑪ ジャンプ強Kは敵の道着の帯に当てるつもりで出そう。そうしないと次の強Kがつながらないからだ。昇龍裂破は落ち着いてコマンドを入れることが大切。

⑫ 2回目のGBは少し歩いてから出すようにしよう。昇龍裂破はキャンセルして出すこと。

⑬ しゃがみ強Pからの波動拳は、1回のボタン操作で出すことができる（しゃがみ強Pを出したあともボタンを押し続け、波動拳コマンドの完成と共に離す）。こうすればミスもしにくくなるし、ボタン操作が1回分少なくなるため、余裕もできるのだ。2つのスーパーコンボはどちらも前の技をキャンセルして出すこと。

⑮ 小ジャンプ（昇龍裂破）の着地時に神龍拳を出そう。

⑯ しゃがみ中K、昇龍拳、神龍拳という所のコマンドは「→↓中K↘P→↓↘K」とまとめることができる。昇龍拳から神龍拳につなげるのが苦手な人は、間に昇龍裂破を挟んでみてもいい。

▲⑭：あわてて竜巻を出すとしゃがみ中Kをスキップしてしまうので注意。竜巻は強で出し、3発目を遅く出そう。

春麗

▲⑮：スーパーキャンセルの腕が問われる問題。ゲージが3つ分たまっているかも忘れずにチェックしておくこと。

⑩ 敵が空中にいるときにGBを当て、すぐに追いかけよう。画面端だと決めにくいので注意。

⑪ 密着したら垂直にジャンプし、そのまま鷹爪脚を決めよう（しゃがみ強Kが当たらない距離まで離れ、斜めジャンプから出してもいい）。敵の足元に当てることができれば、あとは強Pを連打しているだけでクリアできる。敵が端にいると跳ね返って失敗するので、そういう場合はセレクトボタンで位置を修正しておくこと。

⑬ 画面中央で密着したら、スピニングバードキックを中で出す。すぐに✚キーを↙に入れっぱなしにしてジャンプするのを待ち、跳んだら↓中Kを連打！

⑭ 飛燕蹴は弱から強のどれを使ってもいい。強Pからの千裂脚はキャンセルして出すこと。

⑯ ポイントとなるのは意外にも百裂脚。強で出さないとつながらないため、連打力が求められるのだ。後半の3つのスパコンは⑮の応用なので問題ないはず。

ガイル

⑨ ソニックブームからのオープニングギャンビットは、コマンドのタメ部分を共用することで初めて連続技となる。「↙タメ→P←→P」と操作する訳だ。

⑪ ギャンビットを出したら、すぐダブルサマー用にタメ直そう。ダブルサマーは「ギャ」のセリフと同時に出す感じで。

⑫ 素直に「↙タメ→P↙↗K」と操作しても、アレンジして「↙タメ→P↘↓↙←↖K」と操作してもいい。やりやすい方で。

⑭ リストを見ると複雑に感じるが、やっていることは⑩と⑬を組み合わせただけ（少し違うが）。あまり難しく考えず、1ステップずつ確実に決めていこう。

⑮ 操作があわただしいので戸惑わないようにしよう。キャンセルするタイミングが難しい。

⑯ ⑪の逆バージョンだが、こちらの方が難しい。ダブルサマーをキャンセルするタイミングは、「サ」のセリフあたり。2回目のサマーが出てしまうと失敗だ。

▲⑬：ダブルサマーはサマーをキャンセルして地上で出す。コマンドは⑫のソニックブームをサマーに変えるだけ。

※コマンドはキャラが右向きのときのものです。

まんが／神奈川県　秋月えまさん

©ARIKA CO.,LTD. ©CAPCOM CO., LTD.

ストリートファイターEX plus α

ザンギエフ

❽ GBを当てたあとに飛び越えれば敵の背後を取ることができる。しゃがみ強Kで転ばせ、その間に背後へ移動してもいい。

⓬ スーパーストンピングは敵にガードさせればOK。そのあと、✚キーをグルグル回しながらのP連打でFABも決まる。

⓭ クイックダブルラリアットはダブルラリアットよりも攻撃判定が極端に狭い。直前の弱Kは、✚キーを敵方向に入れっぱなしにしたまま出すようにしよう。

⓯ スクリューは「➡↙⬆P」と操作して出すといい。楽をしたい人はズルをしよう。ほかの問題でスクリューを決めて、ポーズをかける。その後⑮を選択し直し、そこでポーズを解除するのだ。

⓴ スーパーストンピングの中断コマンドは、1発目が当たった直後から受け付けている。早めに入力しておき、そのあとに備えるようにしよう。中Kからのスーパーストンピングは中Kをキャンセルするタイミングが重要だ。

▲⑦：レベル3のFABはP3つ同時押し。赤く光れば成功だ。ちなみに⑥をレベル3で出すと失敗扱いになる。

ほくと

▲⑭：⑬の振脚撃バージョン。振脚撃を強で出したら、すぐ気練射を出そう。コマンドの共用は考えない方がいい。

❿ 肘激崩と掌撃破は弱でないとつながらない。しゃがみ中Pを出したあとも中Pを押しっぱなしにしておくと暴発（中の肘激崩）を防ぐことができる。

⓬ 流水はジャンプから出すと楽。しゃがみ弱Kは敵が後ろを向いている間に決めること。

⓭ 敵の近くで護流攻を決めること。当て身に成功したらすかさず気練射を出そう。すぐに発射せず、ボタンを押し続けて気をタメた方が成功しやすいだろう。

⓯ ポイントとなるのは後半の3つのスパコン。すべてキャンセルしてつなげよう。肘激崩からの撃鳳技が出しにくい人は、掌撃破を間に挟んでみてもいいだろう（もちろん弱で出すこと）。

⓰ ⑮のアレンジバージョン。こちらで使う3つのスパコンもすべて、前の技が当たった直後にキャンセルして出す必要がある。なお、2回目の気練射はボタンを押しっぱなしにしてタメないと敵に当たらないので注意。

D・ダーク

⓫ しゃがみ中Kを出したあともボタンを押し続け、プロシブコマンドの完成と共に離すと楽。シャックルは敵を刺すところまで決めないと無効なので注意。

⓭ 最初のシャックルは直前の強Kを利用する（ボタンを離す瞬間にコマンドを完成させる）といいだろう。2回目のシャックルは、敵が地上にいるタイミングで出さないと最後まで決まらない。

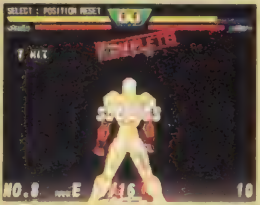
⓮ K投げ後の間合いから強のワイヤー〜ホールド〜垂直ジャンプ強P〜しゃがみ強Pとつなげる。トランプは逆向きになる場合が多いので、そのつもりで。

⓯ 画面端で密着してからワイヤーを出そう。トランプはキャンセルして出す必要がある。

⓰ 最初に強のプロシブを敵の前に置いておく。そこからめくり強P〜しゃがみ中P×2で置きプロシブに押しこむのだ。ここからさらにプロシブを出すわけだが、間にワイヤー&ホールドを挟むとかなり簡単になる。

▲⑨：敵の前にプロシブ（中か強）を置いたら敵を飛び越す。その後、しゃがみ中K以降を決めればクリアとなる。

スカロマニア



▲⑧：Sドリームのコマンド入力は素早く行なうこと。余談だが、Sスライダーをキャンセルして出すことも可能。

❾ ダッシュ中にコマンドを入れ、タックルが当たったと同時にSクラッシャーを出すこと。

⓫ 画面の両端まで離れ、そこからダイブ（強）を出そう。最後のダイブは弱で出すこと。直前の強Pを離した瞬間にダイブのコマンドを完成させてしまうと、強のダイブが出てしまう。そういうときは強Pを押しっぱなしにして暴発を防ぐといい。

⓬ ⑪と同じように画面の両端まで離れよう。ここからSクラッシャーを出せば、敵をふっ飛ばさずにすむのだ。着地したらすぐにSスライダーにつなぐこと。

⓯ 「⬇↘➡⬇中K（押し続ける）↘（中K離す）」というコマンドで、しゃがみ中KからのSスライダーを出すようにしよう。

⓰ ジャンプ強Kはめくりで、なおかつ打点を高くして当てること（そうしないと中Pが空振りする）。後半のスライダーからのSクラッシャーはだぶっているコマンドを共用させればいい。

プルム

❽ 画面中央で密着し、弱Pを当てた間合いからスタートするといい。垂直ジャンプからの空中ドリル（強）を敵の爪先に当てるように出したら、✚キーを⬇に入れながら強Kを連打しよう。

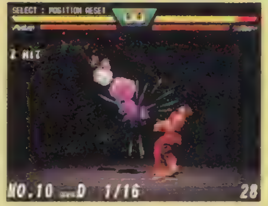
❾ 最初のジャンプ中Pはめくらなくてもクリアできるが、めくった方が楽に決められる。

⓭ プリム・キックは弱〜強のどれで出しても構わない。そのあとのプラエク・ラームは、空中でキャンセルして出すこと。

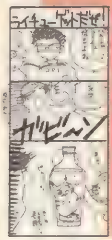
⓮ レスアル・カーナ後のプラエク・ラームはキャンセル可能時間が長い。あせらないこと。

⓯ 空中ドリルは中で出さないと次の技につながらない。

⓰ テネル・キックは、強をめくり気味に出すといい。当たったらすぐにキャンセルしてプラエク・ラームにつなぐこと（タイミングによっては、そのあと両者の位置が入れ替わってしまうこともある）。残りのスーパーコンボもあせらず、冷静に入力しよう。



▲⑩：空中ドリルはキャンセルして出す。なぜか2段ジャンプをしてしまう人は、2段目でジャンプ強Pを出そう。



まんが／滋賀県　こおうりさん

C・ジャック

⑩ ジャンプ弱Kは打点を低くすること。後半部分のコマンドは「←↙↓弱K↘→弱P」で。

⑪ ターンパンチはキック×3（専用ボタンを活用しよう）でタメておこう。ジャンプ後にはクレイジー用のタメも忘れずに。

⑫ ⑪のアレンジ版。ホームランへのつなぎが苦手な人は、その前にクレイジーを挟むといい。

⑬ 波動拳ごと敵をふっ飛ばすのがポイント。タイミングを取りにくい人は、以下のパターンにハメよう。敵をふっ飛ばしたら（画面が切り替わって自分が走り終えたら）斜めジャンプで近づき、強のバッティングを出す。波動拳を出す前に敵をふっ飛ばしてしまう場合は、一瞬だけ待つこと。

⑯ バッティング～クレイジーは「←↙↓↘→P←→P」で出そう。クレイジー発動後はすぐにKを押してアッパーに変化させること（取扱説明書にも載っていないので注意）。そうしないとホームランまでつながらないからだ。

▲⑮：GBは空中で。ホームラン後は一瞬だけ待ってから垂直ジャンプ（落下中）強P～しゃがみ強Pとつなごう。

カイリ

▲⑯：雅竜滅蹴と空中神鬼発動を交互に出そう。敵に当てるよりもガードさせた方が楽になるのだ。

⑪ 空中でスパコンをキャンセルしつつ3連続で出す。どうしてもうまくいかない人はジョイスティックを用意しよう。そしてレバーを反時計回りに高速回転しつつK連打、P連打、K連打と入力していくのだ。すごく疲れるけれど（笑）、きっと成功するはず。

⑫ 雅竜滅蹴は着地後に小ジャンプする。その前（着地した瞬間）にサイロクキョウシュのコマンドを完成させてキャンセルしておかないと、つながらない。

⑭ 空振りを防ぐ意味でもモウリョウカセンは強で出すこと。そこからの空中神鬼発動は、キャンセルして出そう。

⑮ しゃがみ強P～魔龍裂光～サイロクキョウシュという連続技が難しい。正確かつ素早く入力できる人は「→↓強P（押し続ける）↙←↘（強P離す）↓↙←P」というコマンドに挑戦してみよう。操作をあせるとしゃがみ強PがP投げになりかねない。落ち着いてコマンドを入れよう。

アレン

⑬ しゃがみ弱K×2からのトリプルブレイクの場合は、コマンドを「↓弱K↘→↓弱K↘→K」とすると出しやすくなる（最後のKのときに、2回目の弱Kを離してもいい）。ファイヤーフォースは落下中の敵に当てることになる。一瞬だけ待ってから出すこと。

⑭ ファイヤーフォースからのトリプルブレイクは距離が近く、なおかつすぐにキャンセルしないとつながらない。最後のジャンプ強Kは、✚キーを↙に入れたまま強Kを連打していればいい。

⑮ 中K～ジャスティスフィスト～ファイヤーフォース～トリプルブレイクという部分は、すべてキャンセルして出さないと最後までつながらない。なお、ジャスティスフィストは強で出そう。

⑯ 3回ほど「ジャスティスフィスト（強）～ファイヤーフォース～トリプルブレイク」を繰り返せばクリアできる。つまり、内容的には⑮とほとんど変わらないのだ。うまくキャンセルしよう。

▲⑪：ソウルフォースに気を取られてしゃがみ中Kをスキップしないように。ファイヤーフォースはキャンセルで。

ダラン

▲⑯：投げ技を使って影の角度を調整しよう（上の位置がベスト）。これで強Pを出すタイミングを目で確認できる。

⑪ しゃがみ中Pからのラリアットは「→↓中P↘P」と操作しよう。ラリアットは中Pを離して出しても構わない（中Pを押し続けておき、最後のPのところで離す）。しゃがみ攻撃からのラリアットは汎用性が高いので、ここでしっかりと会得しておこう。

⑬ 黄昏ラリアットを出したあとは、✚キーを回しつつPを連打しているだけでクリアできる。

⑭ しゃがみ中P以降は「→↓中P↘P→↓↘→P」と操作しよう。黄昏ラリアットが出たらキャンセルしてインドラ～橋につなぎ、最後にキャッチするのだ。

⑮ 弱の昇龍拳をいきなりキャッチするのはかなり難しい（不可能ではない）。無理せずにインドラ～橋を当てる、空中でGBを当てる、地上でGBを当ててインドラ～橋につなぐ、といった方法を使おう。どうせズルをするのなら、「別の問題でキャッチを決めたあとにポーズをかけ、⑮に戻す」という方法を使ったって構わない。

ブレア

⑥ 最後のアキレス腱固めまで決まらないとクリアにはならない。途中でキャンセルしてミラージュを出さないように（笑）。

⑧ 最後に出すスライディングアローは強で出すこと。

⑪ ジャンプ強Pは高い打点で当てるように。2種類のしゃがみ攻撃は✚キーを↘に入れたまま出した方が、そのあとのシュートキック（すべて強で出すこと）につなげやすい。最後の強Kは一歩だけ前進してから出すつもりで。

⑭ スライディングアローは弱～強のどれを使っても構わない。⑭のスピンサイドシュートだけは例外的に、前半の打撃部分が当たればクリアと判断される。すぐに出してしまって構わない。

⑮ シュートキックはすべて強で出すこと。そのあとのしゃがみ弱Kは一歩だけ前進してから出そう。つまり「→↓弱K」という形になる。その直後に「↘K」というコマンドを追加すれば、ライトニングニーも楽に出せる。

▲⑫：⑥でもそうだったように、スピンサイドシュートはアキレス腱固めまで決めないとクリア扱いにならない。

まんが／滋賀県　こちうりさん

ベガ

⑧ K投げ後、ほんの少し前進するつもりで強Kを出そう。

⑫ K投げを出すと両者の位置が入れ替わる。そのため、投げる前に後方に✚キーを入れ続けているだけで「←タメ→」というコマンドが成立してしまうのだ。投げモーションが終わると同時に「→←K」というコマンドを完成させれば、ナイトメアも発動する。

⑬ ジャンプ強Kの打点は高めにすること。そうしないと2発目のしゃがみ中Pが入らない。

⑭ キャノンはボタンを押し続けてタメよう。敵は発動直後に当たってふっ飛ぶが、そのあとも少しの間タメてから発射するのだ(もちろん当てること)。これでナイトメア用のタメ時間を稼げる。

⑮ ⑬の難易度を上げた問題。ナイトメアをキャンセルして出すタイミングがややシビアだ。

⑯ キャノンまでは⑫や⑮の応用なので問題なし。ポイントとなるのはキャノン後のサイコクラッシャー。強で出すこと。

▲⑪：空中にいる敵にGBを当てたら少し待って斜めジャンプ。地上近くまで降下してから強Pを出すこと。

豪鬼

▲⑩：「→↘↓強P↙←P」というコマンドで出そう。前半部分がちゃんと入力されないと前方転身が出てしまう。

⑪ 豪波動拳と滅殺豪波動とではコマンドが逆方向。豪波動拳で敵がのけぞっている間に、うまくキャンセルして出そう。

⑫ 豪波動拳以外の技は、すべて中Kで出すこと。それさえわかってしまえば難しくない。

⑭ 斬空波動拳は中より強で出した方が間合いを調整しやすい。そのあとは、すぐに天魔空刃脚を出すこと(ただし、敵の爪先に当たるように出さないと、次のしゃがみ中Kをガードされてしまう)竜巻斬空脚は強で出そう。

⑮ ジャンプ強Pは敵の道着の帯に当てるつもりで。そして斬空波動拳、天魔豪斬空とキャンセルして出すのだ。カイリの⑪のように、ジョイスティックをひたすら回す戦法も使えるぞ(笑)。

⑯ 灼熱波動拳からの滅殺豪波動は、素早くキャンセルして出す必要がある。そのあとの2つのスパコンにも素早いキャンセルが求められる。最後の天魔豪斬空は地上すれすれで出すのがベスト。

ガルダ

⑨ ジャンプ強Pをどれだけ低い打点で当てられるかがカギとなる。密着し、垂直ジャンプから出してみよう。次の⑩も注意する点は⑨とまったく同じだ。

⑫ 21ヒット以上出す方法は複数あるが、出しやすさを考えると「GB～ジャンプ中K～しゃがみ中P～しゃがみ中K～襲牙(強)～鬼燕翔～鬼燕舞(空中)」がいいだろう。襲牙をキャンセルするタイミングが早すぎなければ、これだけで23ヒット以上するはずだ。GBやしゃがみ中Pを省いても問題なくつながるので、自分に合った方法を見つけよう。

⑬ しゃがみ中Kからの襲牙は「←↙↓中K(押し続ける)↘→(中K離す)」と操作するといい。体勢を整えたらすぐに鬼燕舞を出し(敵を頭上に捕らえる形になる)、鬼燕翔につなぐのだ。

⑯ しゃがみ強Pが当たったらすぐにキャンセルしよう。そのあとのスパコンも出したらすぐにキャンセルしていく感じでOK。

▲⑮：空中でGBを当てたら自分もジャンプ。地上近くまで待ってから強Kを当てよう。こうすれば雷牙も当たる。

ダルシム

▲⑯：両端に離れての弱ヨガファイア～テレポートより、直接スライディングした方が楽(間合い調節はシビア)。

⑩ 垂直ジャンプの降下中に強Kを当てたら「↓↘→中K↓↘→P」と続けよう。最初の間合いが開きすぎているとインフェルノが当たらないので注意。

⑪ 中のドリルで敵の足元を狙おう。降下中に「↓↘→」と入力しておいて、着地と同時に「↓中K↘→P」とすればOK。

⑫ 垂直ジャンプ強Pがギリギリで当たらない間合いから弱のヨガファイアを撃つ。あとは強Kを連打していればいい。

⑬ 敵を倒したら、起き上がるところに弱のヨガファイアを重ねるように撃とう。これでジャンプ中Kが当たるようになる。あとは確実にキャンセルすること。

⑭ 「ジャンプ強P～ヨガドリル～ヨガレジェンド～ヨガドリル」がいい。ヨガドリルは弱で出し、1発目は✚キーを下に、2発目は上に入れて調節しよう。

⑮ ヨガドリルは弱で。2回に分けて当てる(✚キーを下～右と操作する)と強Pを当てやすい。

さくら

⑨ 連打すると波動拳をタメてしまうので、「↓強P(押し続ける)↘→(強P離す)」というコマンドで出すようにしよう。

⑬ しゃがみ強Pからの波動拳部分は⑨と同じコマンドで出そう。真空波動拳へのキャンセルはそう難しくないはず。

⑭ 前半部分は⑬と同じ。春一番と乱れ桜はすぐにキャンセルして出して構わない。真空波動拳は小ジャンプ(乱れ桜)後の着地時にキャンセルして出そう。

⑮ ジャンプ中Kは正面から出しても構わないが、次のしゃがみ弱K×3の入れやすさを考えると、めくった方がいいだろう。しゃがみ弱K×3からの咲桜拳は「↓弱K弱K→↓弱K↘強P」というコマンドで。スパコンは2種類とも地上にいるときにタイミングよく出す(キャンセルする)こと。

⑯ 乱れ桜がつながるのは弱の春風脚だけ。しゃがみ中K後もボタンを押し続け、中の春風脚が暴発しないよう気をつけよう。

▲⑫：真空波動拳は強K後に入力し始めても間に合う。ちなみに強Kはスパコンでないとキャンセルできない技だ。

まんが／神奈川県　サトウミナコさん

がんばれ森川君2号

●発売日／97年5月23日●価格／¥4,800
●メーカー／SCE I
●ジャンル／AIゲーム
●対応周辺機器／MC（5ブロック）

©1997 Sony Computer Entertainment Inc.

7つの飼育庭ワールドマップで贈る散索ガイド

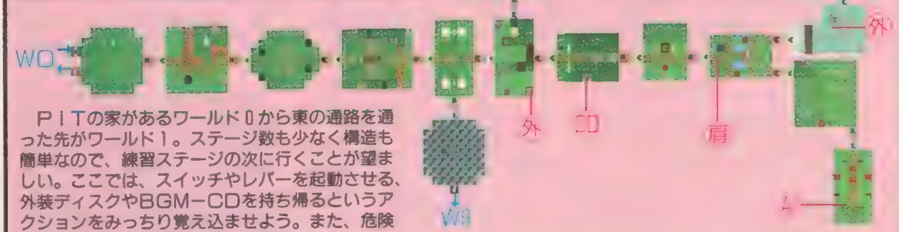
このゲームには、ＰｉＴを学習させたり遊ばせたりする箱庭的なワールドが広がっている。各ワールド内にはパズルのような仕掛けが用意されており、それぞれ外装ディスク、ＢＧＭ－ＣＤ、拡張パーツなどのアイテムも散らばっているのだ。最大の目的である８つのＡＩ　ＣＨＩＰを集めるために、特に重要な７つのワールドをマップ付きで解説していこう。

マップ表記

マップ内の文字の意味は、それぞれ次の通り。
W0……ワールド0
W9……ワールド9
あ～……ワープ地点
AI……ＡＩＣＨＩＰ
腕 脚 足 肩…拡張パーツ
外……外装ディスク
CD……ＢＧＭ－ＣＤ
ちなみに、外装ディスクは全40種類、ＢＧＭ－ＣＤは全11種類あります。

WORLD01

▲PiTは食事や運動をすることで腕力＆脚力が成長していく。ここでしばらく遊ばせておいて成長を待つのも賢いやり方だ。

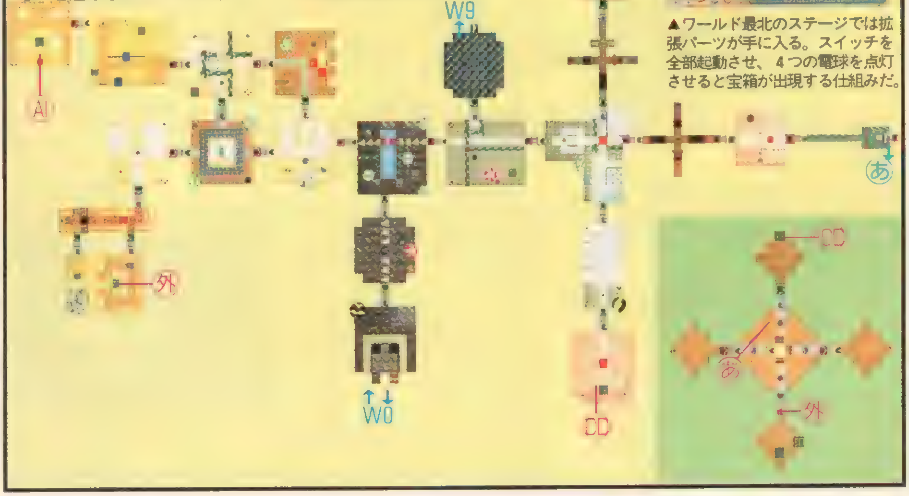


ＰｉＴの家があるワールド０から東の通路を通った先がワールド１。ステージ数も少なく構造も簡単なので、練習ステージの次に行くことが望ましい。ここでは、スイッチやレバーを起動させる、外装ディスクやＢＧＭ－ＣＤを持ち帰るというアクションをみっちり覚え込ませよう。また、危険なものやイヤなものは身を持って覚えさせよう。

WORLD02

ワールド２からは少し複雑な構造になり、アイテムの種類もぐんと増える。AI CHIPを手に入れるだけなら難しいことはないが、腕力＆脚力が成長していないと進めないところも出てくるぞ。緑色の壁や赤いキューブが邪魔しているところでは、腕力か脚力が２以上必要。また、ワールドの東側を塞ぐ高い壁は３以上の力がないと壊すことができないのだ。PiTがある程度力をつけてから再度チャレンジする必要もあるだろう。

▲ワールド最北のステージでは拡張パーツが手に入る。スイッチを全部起動させ、４つの電球を点灯させると宝箱が出現する仕組みだ。



まんが／愛媛県　にゃんさん

がんばれ森川君2号

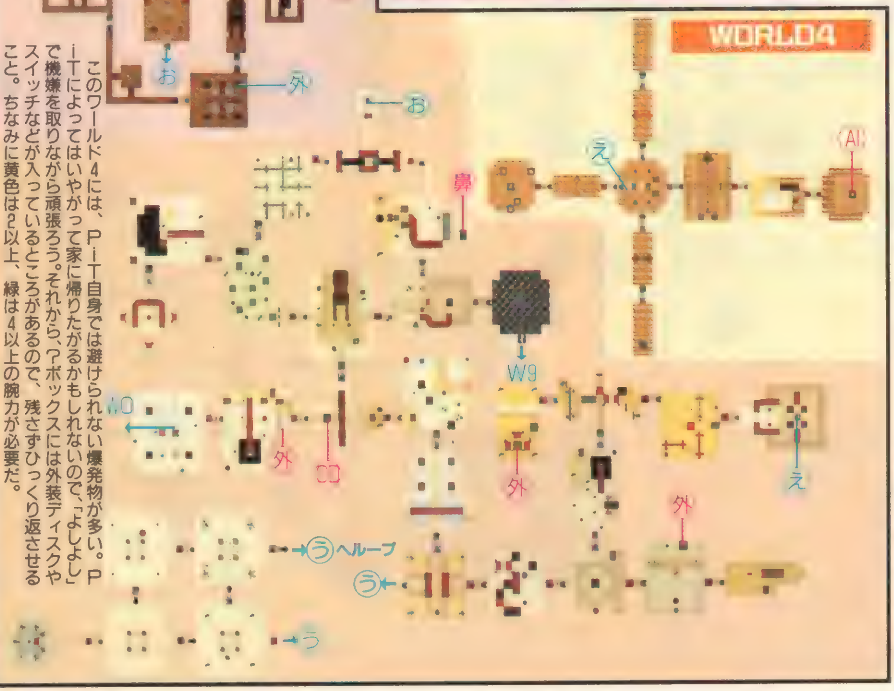
WORLD3

一方通行や隠し通路が登場するワールド3。仕掛けを作動する前後ではマップ上が変化するステージも多くなるので、こまめに現在位置を確認しながら進もう。また、水が多いのもこのワールドの特徴。飛び込んだP-iTが再び池から上がれる脚力がないとつらいぞ。中央ステージの隠し通路は、レバーを動かして西に移動すると出現する。その通路を通ると、干上がった滝底に外装ディスクが現れるのだ。

◀拡張パーツの宝箱は木を動かさないと入手できない。

WORLD4

このワールド4には、P-iT自身では避けられない爆発物が多い。P-iTによってはいやがって家に帰りたがるかもしれないので、「よしよし」で機嫌を取りながら頑張ろう。それから、?ボックスには外装ディスクやスイッチなどが入っているところがあるので、残さずひっくり返させること。ちなみに黄色は2以上、緑は4以上の腕力が必要だ。



まんが／静岡県　えんぜるぼーいさん

WORLD5

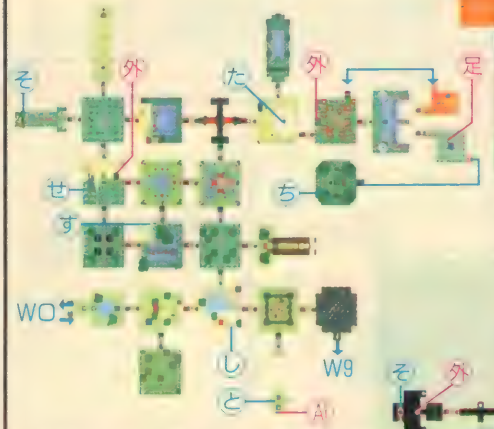
ここでは腕力・脚力ともに4以上ないと厳しい。さらにワールド5以降は、P−ZONEも同時に進めることが必要だ。P−ZONEの第4ステージまでクリアしているとPステージの東の通路が出現するのだ。また、拡張パーツの宝箱はPiTの像を動かすことで現れる仕組みになっているぞ。

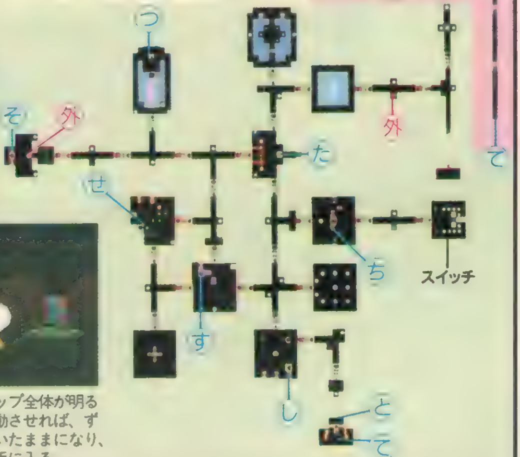
▲㋚の通路からチップ入手までは迅速に誘導しよう。

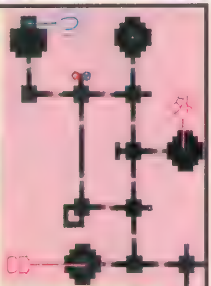
◀北東のステージでは、スイッチを3回押して木をウンチに変えると、隠し通路と謎のPiTの家が出現。

WORLD6

▲ハートや星のマークがあるステージでは、同じマークのレバーを起動させることによって変化が起こる。







3層に分かれ、数多くのワープ通路が存在するワールド6。ここにあるAICHIPは、最下層を通って遠回りしないと入手できない仕掛けになっているぞ。さらに、ここにもチェックポイントがあり、P−ZONEの第5ステージまでをクリアしていないとワールドの北東には行けないのだ。また、2層目の地下マップはとても暗く、散策は困難な状態だ。ここに来たら、まずはスイッチを起動させ、マップ全体を明るくさせるのが先決になるだろう。

▲スイッチでマップ全体が明るくなる。1度起動させれば、ずっと明かりがついたままになり、外装ディスクも手に入る。

まんが／埼玉県　民井実佐さん

WORLD7

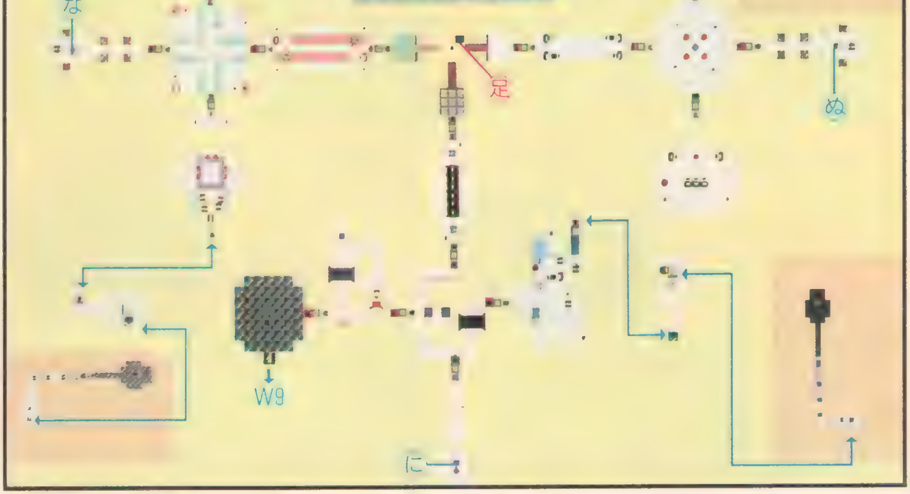
ワールド７は西、南、東の３エリアに分かれた５層構造。しかも、順番に攻略していかなければならない。最初にいきなりＡＩ ＣＨＩＰがあるが、このとき入手することは不可能。飛んでいった３体の石像を、最下層まで行って１つずつ戻していくと、橋がかかって手に入るのだ。

中央のステージでも初めは西の通路しかないが、石像を戻すたびに南、東の通路が順に現れる。ちなみに、Ｐ－ＺＯＮＥは第６ステージまでのクリアが必要だぞ。また、拡張パーツは石像を２体戻すと、２層目の中央ステージに出現するのだ。

南東の地下ステージでは、東西南北に壊れたDr.Yが４体いるのだが、コイツのメッセージには決してだまされないように気を付けよう。壊れたDr.Yは、蹴るか叩くかですべて破壊し、中央のステージに戻ると外装ディスクが入手できるぞ。

◀南西の地下では、全部で6つも外装ディスクが手に入る。何度もスイッチを指示して全部ゲットしよう。

◀2層目の中央ステージは、通る通路によってマップ上が変化する仕組みになっている。



がんばれ森川君2号

まんが／愛媛県 甲斐つるぎさん

ARMORED CORE

●発売日／97年7月10日●価格／¥5,800
●メーカー／フロム・ソフトウェア
●ジャンル／3D･ACT
●対応周辺機器／MC（3ブロック）、TC

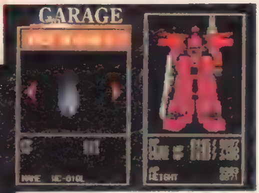
©1997 From Software Inc.

最強ランカーになるためのポイントを伝授!

最強のレイヴンとなるためには、腕を磨くだけでなく、強力なACが必要になる。そのためには良いパーツを買い揃えるためのお金が重要になってくるのだ。ここでは簡単にお金を節約できる方法をお教えしよう。

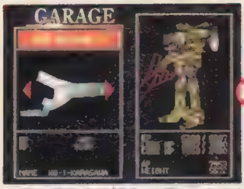
まず第1に、実弾兵器（ミサイルやキャノン砲など）は弾を撃つごとに弾代がかかってしまうので、コストのかからないエネルギー兵器（レーザーやプラズマキャノンなど）を中心に武装しよう。第2に自機をできるだけ傷つけずにミッションをクリアして、修理費がかからないようにしよう。ここで上げた2つのポイントに注意すれば、それだけで資金に余裕ができて良いパーツを手に入れられ、最強のレイヴンに一歩近づけるぞ。

▼ミッションでかかる経費は、できるだけ少なくするように努力しよう。



▲弾のコストパフォーマンスを考えると、エネルギー兵器を多用した方がいいだろう。

◉MISSION別オススメAC



▲同じ資金内で組み上げたACでも、ミッションの目的に合わせてマシンメイキングすると……。

▲ここまで違うものになる。この違いは、戦闘方法にも現れるので練習してから出撃するように。

このゲームでは数多くのミッションが用意されている。その状況も様々で、それに合わせてACを組み上げる必要が出てくるのだ。ここではミッションの目的別に、オススメのACパーツ（コア、頭、腕、脚、ウェポン［以下AW］、バックウェポン［以下BW］）の6つを掲載してみた。4つの表内に入っていないオススメパーツには、以下のものがある。まず、ジェネレーターとブースターは、GBG－10000とB－VR－33の最高額のもの。FCSは横長で大きめのロックサイトを持つ、TRYX－QUADが良いだろう。オプションはコアのスロット数でつけられる数が変わるが、最低限ダメージを軽減するものだけはつけて戦うようにしよう。

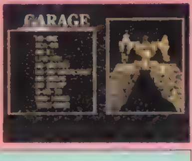
スピード重視AC

このACは移動速度に重点を置いて、組み上げたものだ。そのため攻撃力と防御力に、少しだけ不安を感じるかもしれないが、コアのスロット数が多いのでオプションをいろいろ付けてカバーしよう。

コア	XCL－01
頭	HD－REDEYE
腕	AN－25
脚	LN－501
AW	WG－XP2000
BW	WC－01QL

対多数戦重視AC

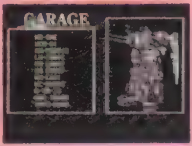
多数の敵を掃討する場合に必要となるのが、攻撃力と防御力、そして移動力のバランスなのだ。そのすべてを兼ね備えるためには、4足を基本として組み上げるのがベストな選択だろう。



コア	XCA－00
頭	HD－ONE
腕	AN－K1
脚	LFH－X5X
AW	WG－AR1000
BW	WM－S60／6

対ボス戦重視AC

高い能力を持つボスと戦うと、こちらにも多くの被害が出て、予想外に修理費がかかることがよくある。それを防ぐためには、圧倒的に高い攻撃力をもったACで、短時間の内に敵を破壊しよう。



コア	XCH－01
頭	HD－ONE
腕	AW－MG25／2
脚	LN－3001C
AW	搭載不可能
BW	WC－GN230

安定性重視AC

足場の悪いミッションでは、機体がダメージを受けたとき反動を軽減するオプションパーツのSP－ABSが役に立つ。足場の悪い場所での戦闘を考えて、ロックサイトが大きめの武器を付けよう。

コア	XCA－00
頭	HD－06－RADAR
腕	AN－25
脚	LN－1001
AW	WG－MG500
BW	WM－MVG802

まんが／新潟県 みるちるさん

隠しパーツのある全てのミッションを完全紹介!!

ＡＣの能力に直結するパーツは重要なもの。その中でもミッションに隠されているパーツは、普通に売っているものより遥かに高性能なものが多い。ここでは隠されたＡＣパーツのあるミッションと、その場所をマップで大公開。また、それぞれの隠しパーツの利点と欠点をまとめておくので、ＡＣを組み上げるときに参考にしてほしい。

あとこのゲームは、最終ミッションである「レイヴン・ネスト」をクリアすると、全46のミッションがプレイできるようになる。しかし、全部のミッションをクリアしても達成率は100%にはならない。すべての隠しパーツを取って初めて100%になるのでここを読んで挑戦してみてほしい。ちなみに、右のオススメパーツは隠しパーツの中でも、特に使えるものを取り上げてみた。

オススメパーツ

WG-1 KARASAWA

▲強力なプラズマライフル。これは、「[illegible]」にある。

LS-99 MOONLIGHT

▲最強のレーザーブレード。このパーツは、「[illegible]」にある。

秘密工場入口探索 [illegible]

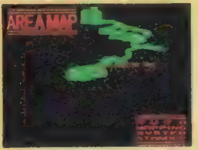
ミッションの目的は、クロームの地下工場への入口を見つけることだが、まずはパーツを取りに行こう。パーツはミッションスタート地点から左の島へ行って、右に進んだ先のエリアオーバーぎりぎりの場所に置いてあるぞ。

▲エリアオーバーにならないように注意しよう。

利点	最大４つロックできる。
欠点	特になし。

大型生物駆逐 [illegible]

地下都市に現れた、アリのような生体兵器の女王を倒すことがミッションの目的だ。このミッションに存在するパーツは、女王の巣の奥にあるぞ。女王を倒す前に、まずはパーツを手に入れるため、巣穴の奥を目指そう！



▲女王の部屋は、マップの最下層にある。

利点	広範囲をロックできる。
欠点	最大ロック数が２つしかない。

輸送列車護衛 [illegible]

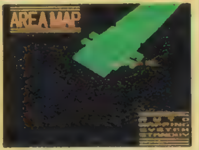
列車の護衛が任務のミッション。ここにあるパーツはコンテナが大量に置かれている場所の、線路を背にして向かって右奥にある。コンテナとコンテナの間にあるので、コンテナを破壊してから手に入れるようにしよう。

▲敵ＡＣを倒してからでも、十分に間に合うはずだ！

利点	防御力は実弾、エネルギー攻撃に対し共に高く、APも高い。
欠点	レーダーとマップのメモリー機能が付いていない。

[illegible]

ケミカルダイン社の研究施設の燃料タンク破壊がミッションの目的。パーツは段差のある１番奥の部屋の左奥に設置された、タンクの横にある。この部屋の奥にあるタンクを、すべて破壊してから取っても問題なしだぞ。



▲スタート地点から最も奥に位置する場所にある。

利点	エネルギー兵器の中では一番攻撃力が高く、弾薬費が掛からない。
欠点	４足歩行タイプやキャタピラタイプの脚の場合、装備することができない。弾数が少ない。

新型機性能テスト [illegible]

ミッションの目的は、新型兵器のカオス２機と戦い、勝利すること。ここのパーツは、新型兵器と戦闘して、勝った報酬として手に入れることができる。敗れた場合は手に入らないので、ここでの戦闘は気合いを入れて戦ってほしい。

▲市街地のような場所で戦うので、物陰を利用しよう。

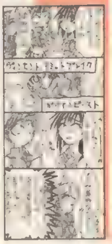
利点	キャノンの反動を軽減する。使用するスロット数も１つと少ない。
欠点	特になし。

[illegible]

ムラクモ社の新型レーダーを守りつつ、敵をすべて破壊することがミッションの目的。しかし、自らがそのレーダーを取ることも可能。つまりここの隠しパーツは、この守るべき新型レーダーなのだ。クリアするより、パーツをとるのが◎。

▲パーツはスタート地点の、真後ろの倉庫にある。

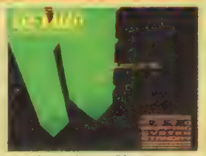
利点	軽量でありながら広範囲をサーチしてくれる。
欠点	特になし。



まんが／大阪府 長村アキさん

脱走者処分　[illegible]

元レイヴンの男を倒すことがミッションの目的。ここにあるパーツは、スタート地点のビルの上から3段目の足場にある。このミッションにいる敵は機動力が高く、どこから攻撃してくるかわかりづらいのでレーダーをよく見て戦おう。



▲ビルの上から降りるときは、注意が必要だ！

利点	最大のコンデンサ容量を誇る。出力も大きい。
欠点	性能のわりには、ちょっと重い。

溶鉱炉侵入者排除　[illegible]

ミッションの目的は、足場の悪い溶鉱炉の中に逃げ込んだ敵を排除すること。ここのパーツは、溶鉱炉の中間地点にある壁のくぼみの中にある。ここは少しのミスで溶鉱炉に落ちてしまうので、エネルギーゲージ量に気をつけよう。

▲敵をある程度破壊してから、パーツを取ると楽だぞ。

利点	攻撃力が高く、連射も可能。
欠点	攻撃距離が極端に短い。

砲台施設破壊　[illegible]

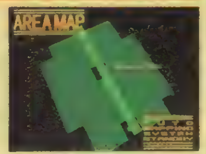
真ん中の島にある砲台を破壊すれば、高速移動ができる脚のパーツが手に入る。高い攻撃力を持つ砲台の攻撃は極力避けつつ、攻撃力の高い武器（ミサイル系の武器）を使って一気に砲台を破壊し、パーツを入手しよう。

▲島の回りを移動している飛行部隊は相手にするな。

利点	移動スピードが速い。
欠点	積載量が少なく、APも低い。

抵抗組織排除　[illegible]

敵の壊滅が目的となるこのミッションでは、敵のいる前方に向かう前にスタート地点後ろの装甲車の裏側にあるパーツを取ろう。このミサイル兵器は、弾薬費がかかりすぎるので、序盤のお金が少ないときに使うには要注意。



▲一本道なので前に進みがちだが、一度後ろに進もう。

利点	単発の攻撃力は全兵器の中で最強。
欠点	弾数が少ない。

暴走集団鎮圧　[illegible]

ここのミッションに登場する敵をすべて破壊すれば、報酬としてオプションが手に入る。ロック時間の短縮ができるこのパーツは、すごく役に立つので、取ったら次のミッションに行く前に装備し、少しでも今後の戦闘を楽にしていこう。

▲ここには、所々に地雷が仕掛けられているので注意。

利点	ロック時間が短縮できる。
欠点	特になし。

秘密工場入口警備　[illegible]

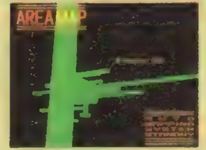
迫りくる敵から、ロック装置を守ればミッションクリア。しかしここのパーツを取るためには、入口から離れなければならないのだ。離れるタイミングは、敵の飛行部隊の1機を残して全て破壊したときが最高のチャンスだ。

▲ゲートからむやみに離れるとロックが破壊されるぞ。

利点	大出力を発揮するのに軽い。
欠点	特になし。

エアクリーナー奪還　隠しパーツ:ミサイル

ここでは毒ガスのタンクを回収することが目的。このミッションには制限時間があるので、迅速に行動するようにしよう。パーツは大部屋の天井にある金網を垂直上昇して破壊し、そこから侵入した通路の奥にあるぞ。



▲金網を破壊するのには、マシンガン系が使いやすい

利点	1回ロックするだけで、6発のミサイルを発射できる。攻撃距離も長め。
欠点	弾薬費が高い。両肩に装着するタイプなため、肩に2種類の武器が装備できなくなる。

[illegible]　[illegible]

このミッションの目的はテロ組織のボスを倒すこと。そのため、ここでは敵の本拠地に乗り込むことになる。数多く罠が仕掛けられた遺跡（本拠地）の中に、床を破壊できる場所がある。そこから落ちて、最下層に行くと端にパーツがある。

▲床を攻撃すると穴が開くので、そこに飛び込もう。

利点	ショップで売っているものより遥かに強力。消費エネルギー量が少ない。
欠点	特になし。

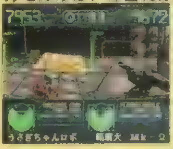
まんが／茨城県　皆根鷹さん

『ARMORED CORE』の真髄——対人戦を極めろ

ここでは対戦に勝つための3つのポイントを紹介するぞ。まず、1つ目のポイントはオプションパーツについて。オプションパーツは戦闘を有利にしてくれる重要なアイテムだ。使っているコアパーツのスロット数に合わせて、積めるだけ搭載しよう。ダメージを軽減するパーツは必ず搭載し、ロック時間を短縮するSP－AXLや敵のミサイル系兵器のロックオンを外すSP－JAMなども搭載していこう。2つ目のポイントはACにできるだけ迷彩塗装を施し、敵に見つからないようにするということ。そして3つ目のポイントは、対戦の舞台となるフィールドの特徴を把握すること。ここでは対戦フィールドごとに戦闘方法と特徴を紹介していくので対戦時に参考にしてほしい。

対戦専用となっている バトルエリア

ここはミッションでも登場した施設の1つ。中央エリアを挟んで、戦闘が行われるフィールドだ。ここはあまり大きくない中央エリアと、それを囲むように作られた通路で構成されている。この通路部分を除けば、障害物はないので、



重武装したACを使い、中央エリアで戦うのが一番良い戦法といえるだろう。

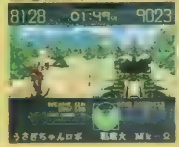
障害物の多い 高層ビル街

このフィールドでは障害物となる高層ビルが乱立しているため、敵がビルを挟んだ向こう側にいることなどがあるはず。そんなとき、ビルを飛び越えて接近するのはエネルギーの無駄な消費になるので、回り込んで戦うようにしよう。

この戦いは、障害物を利用し、陰に隠れてキャノン系の武器で狙撃する戦法が◎。

見はらしのよい 空港跡地

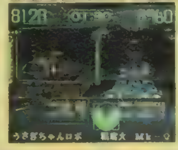
ここは対戦に使われるフィールドの中で唯一、青空の下で戦うことになる。そのために空中での移動は敵に見つかりやすく、狙い撃ちされる危険があるので気をつけよう。一方地上を移動するときの注意点は、レーダーを良く見るということ。



ここには地雷が多数設置されているので、踏まないようにしよう。

落ちれば即ゲームオーバー マグマの通路

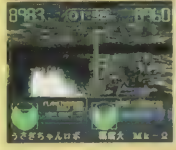
ここのフィールドは、足場が細い鉄骨で構成されている。しかも、足を踏み外して落ちてしまうと、下にはマグマが一面に広がっており、一瞬で敗北となってしまうのだ。つまりここでの戦闘は、敵の破壊を目的として重武装しているACよりも、



落ちないように、身軽なセッティングをしたACの方が有利なのだ。

上に逃げ場のない 地下通路

このフィールドは、暗くて見晴らしが悪いうえ、遮蔽物がわずかしかないことが大きな特徴。ここでの戦いは、遮蔽物を利用することができないのでグレネードランチャーや大型ミサイルなど、強力な破壊力を持った兵器を使うのが得策だろう。



あと、天井が低いのでジャンプで敵の攻撃を避けるのは禁物だぞ。

『ARMORED CORE』最大の裏技発覚!!

1つのミッションをクリアした状態で、所持金がマイナス50000以下になるとプレイヤーは「強化人間」になり、数々の利点が生まれるのだ。その利点の4つをここで大紹介しよう。

レーダーが標準装備になる

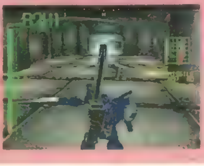
強化人間になることによって生じる1つの利点は、レーダーが標準装備になるということ。このことによって、ショップで売っているレーダーを装備する分の重量が削減でき、重量のある強力な兵器を持つことが可能になるのだ。しかし、このレーダーは策敵範囲が広いものの、視界範囲を示さないので、慣れるまでは少し使いづらいかもしれない。

キャノン系武器の構えがなくなる

強化人間で4回目のエンディングを迎えると、2足や逆関節の脚を使用していてもBWのキャノン系の武器が、キャタピラや4足使用時と同様に、構えずに発射できるようになるのだ。もちろんキャノン系武器の空中発射もできるようになっている。つまりこの状態になったら、移動速度が上昇するうえに、強力な兵器を連続で撃てるACを作ることが可能なのだ。

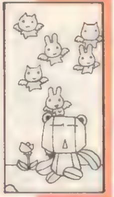
ブレードからEウェーブが出る

強化人間になると生じるもう1つの利点は、ブレードからエネルギーウェーブを出せるということ。その操作方法だが、レーザーブレードを装備した状態で○ボタンを押したあと、⊗ボタンを連打すればOK。ただ、このタイミングは難しいので、実戦で使うには練習が必要だろう。また、持っているブレードによって、エネルギーウェーブの形は変化するぞ。



エネルギーのゲージが2倍になる

強化人間で6回目のエンディングを迎えると、エネルギーゲージがなんと今までの2倍になる。こうなると、戦闘中にエネルギー切れが起こりにくく、ダッシュやブースタージャンプも使い放題になるのだ！ この状態だと、最終ミッション「レイヴンズ・ネスト」にある長い縦穴も、たった2回のブースタージャンプで最下層から最上階まで一気に飛べるようになるぞ!!



まんが／福岡県 一本でも人参さん

ダービースタリオン

- 発売日／97年7月17日
- 価格／¥6,800
- メーカー／アスキー
- ジャンル／競馬SLG
- 対応周辺機器／MC（5ブロック）

©パリティビット

最強馬育成のためにまず覚えておきたいこと

『ダビスタ』でより強い馬を作るために重要な2大要素は、配合と調教。しかし、その重要度の比率は7：3とも8：2とも言われるほど、配合に偏っている。膨大な数の繁殖牝馬や種牡馬の能力値を頭に入れて、その上で配合時にはニックス（掛け合わせ時の相性）、インブリード（掛け合わせ時の効果）を考えていかなければならない。しかも、考えて配合した結果がひと通りではないというのも『ダビスタ』の特徴。ランダム性の高いこのゲームを制するためには、最終的にはより確率の高い組み合わせを模索していくしかないのだ。今回は、各種配合用データを中心に、基本的な部分から攻略する。

▶仔馬の能力は生まれた時点で80%近く決まっている。

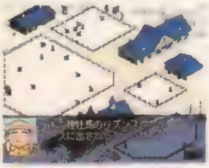
◉海外GⅠへの出走条件

シリーズを通じて、全GⅠ制覇と並んで目標になっていた海外GⅠ。前作までは凱旋門賞だけだったが、今作から新たに2つ加わり合計で3つになった。この海外GⅠは、たんに自分の持ち馬の能力がどれくらい高いのか計れることに加え、勝つことによりその馬に高い実績を付けられる点で重要視されている。高い実績を付ければBCでの騎手の乗り替わりを防ぐことができるのだ。

キングジョージ6世&クイーンエリザベスS 芝2400m	条件：天皇賞・秋と2200m以上のGⅠを合わせて2勝以上して、天皇賞・春を勝ち、6月4週に入厩していると打診される。7月4週にレース開催。天皇賞・春から入厩までの間隔が比較的あいているのが救い。
アーリントンミリオン 芝2000m	条件：①キングジョージ〜に出走して勝つ。②天皇賞・秋と2200m以上のGⅠを合わせて2勝以上して宝塚記念に勝つ。いずれの場合も、8月1週に入厩していると打診される。9月1週にレース開催。
凱旋門賞 芝2400m	条件：天皇賞・秋と2200m以上のGⅠを合わせて2勝以上して、宝塚記念に勝つ。8月1週に入厩していると、アーリントンミリオンの打診があり、これを断ると凱旋門賞の打診を受ける。9月1週にレース開催。

◉牧場の拡張条件

『ダビスタ』で、もっとも大切な要素は「配合」。より良い配合をするためには、いかに多くの優秀な繁殖牝馬と仔馬を牧場に置けるかが重要になってくる。1月、2月の繁殖牝馬セールでせっかくお目当ての繁殖牝馬を見つけても、牧場が一杯なら、見過ごさなければならない。また、牧場が一杯だと、せっかく仔馬が生まれても消えてしまうことになる。そんな悲しい思いをしないためにも、すみやかに繁殖牝馬を8頭、仔馬を16頭置ける最大の状態にもっていきたい。また、フルに拡張して、温泉、功労馬牧場まで作ると、海外種牡馬がリースできるようになる。毎年2月の1週に打診されて、5年契約で最大5頭まで置けるようになる。こちらも重要だ。



▶海外種牡馬の血は、なんとしてもほしいところ。高いけどね。

繁殖牝馬牧場拡張条件

2頭 →（所有繁殖牝馬2頭＋資金1億以上）→ 4頭 →（所有繁殖牝馬4頭＋資金2億以上）→ 8頭

所有馬牧場拡張条件

6頭 →（所有馬6頭＋資金1億以上）→ 10頭 →（所有馬10頭＋資金2億以上）→ 16頭

温泉	条件：同時期にケガをしている馬が2頭以上いること。資金3億円以上。 効果：屈腱炎、骨折、ハ行など脚元に故障が発生したときに、預けると故障の回復が若干早くなる。
功労馬牧場	条件：未勝利を勝ち上がれない馬や、10歳以上の馬が合計で2頭以上いること。資金3億円以上。 効果：とくにないが、自分の愛馬を成績に関係なく寿命をまっとうするまで置いておける。

『ダビスタ』の最近の傾向

配合における流行

本誌60号で発表したBCの結果を見てもわかるように、BCで活躍するような馬のほとんどが海外種牡馬の血を持つ。しかもそのほとんどが、父、母父ともに海外種牡馬というものだ。とくに、人気が高いのがサドラーズウェルズ、ヌレイエフ、カーリアン、レインボークエストなど。基本的な能力値が高い上に、適性距離の幅が広く成長型も持続〜普通というところがポイントのようだ。

インブリードにおける流行

基本的な個々のインブリードの効果は、さほど変更がない。ネアルコやネイティヴダンサーなど有効なインブリードはほぼ前作同様だ。ただし、大きく変更した部分もある。それは、複数の同じインブリードを一度にかけても前作のようにその本数に応じた効果が得られなくなったことだ。それよりもスピード・スタミナ・回復力アップなど種類の違うインブリードを数多くかけるほうがいいようだ。

調教における流行

調教の効果は、前作からあまり変わっていない。ただし、坂路で馬体重が4キロ減ったときに気性UPするという新要素が発見され、かなり坂路調教が見直されてきている。また、前作までは馬体重が一定だったが、今作から馬体重が馬の成長に合わせて変動するようになったので、理想体重を見極めた上での調教が必要になってきた。おまかせ調教を併用して馬の調子を一変させる方法もトレンディ。

BCにおける流行

配合に関しては海外種牡馬、馬のタイプ的には極端な小型馬が最近のBCを賑わしている。馬体重的には360〜430キロ位が主流で、脚質的には逃げ・先行型が多くを占める。理由は、直線に向けての瞬発力が（スピード能力値が同じなら）馬体重の軽い小型馬のほうが優れているためで、脚質はスパートをかけるポイントが前であるほど有利であるという理由による。スタミナとパワーがつけば鬼に金棒だ。

まんが／神奈川県　桐生雅士さん

ダービースタリオン

まずは高額繁殖牝馬で土台作り

手っ取り早く、能力の高い仔馬を作ろうと思ったら、多少値段が高くても能力の高い繁殖牝馬を購入するのが近道。ここにあげた繁殖牝馬は『ダビスタ』内に登場する高額牝馬上位50頭。いずれ劣らぬ能力の牝馬なので、このレベルに種付けできるようになれば、そんなに期待ハズレの馬は生まれないはずだ。インブリードやニックス面で相性の良い、オススメ種牡馬を挙げておいたので参考にしてほしい。

繁殖牝馬名	系統	値段	スピード	スタミナ	オススメ種牡馬
パリティビット	ボールドルーラー系	80000	9	9	プレザントコロニー、インディアンリッジ
サヨナラ	ノーザンダンサー系	80000	10	6	サンデーサイレンス、ノーザンテースト
スローバラード	レッドゴッド系	70000	9	9	ヌレイエフ、ノーザンテースト
コーイヌール	ネヴァーベンド系	70000	9	8	アンブライドルド、ダイイシス
アイリッシュブルー	ボールドルーラー系	64000	8	10	カーリアン、アレミロード
ラストベティグリー	ボールドルーラー系	64000	9	8	キンググローリアス、レッツゴーターキン
ユアウェルカム	ヘイルトゥリーズン系	60000	9	8	ノーザンテースト、ダンシングブレーヴ
トップモデル	ハビタット系	60000	9	7	ダンシングブレーヴ、キャロルハウス
インソムニア	ファイントップ系	55000	9	8	ダンチヒ、ムトト
エピキュリアン	ブレニム系	48000	8	9	ダンチヒ、ウッドマン
プチカプリース	ノーザンダンサー系	45000	8	9	ウッドマン、レインボークエスト
プライベートレッスン	テディ系	45000	8	8	ノーザンテースト、アンバーシャダイ
プラチナロゼカラー	トゥルビヨン系	40000	8	9	ノーザンテースト、プレザントコロニー
ホワイトノリピー	レリック系	40000	9	7	レインボークエスト、ミスターシービー
ピュアモルト	トゥルビヨン系	38000	8	9	ノーザンテースト、キャロルハウス
ロイヤルシュプール	ヘイルトゥリーズン系	36000	8	9	ノーザンテースト、ニホンピロウイナー
マイルドマインド	ボワルセル系	35000	8	8	ダルシャーン、ジェイドロバリー
ドッペルドミナント	ハイペリオン系	34000	8	7	ノーザンテースト、オジジアン
ファーストレディ	ファイントップ系	32000	9	6	ニホンピロウイナー、タマモクロス
サブリミナルムービー	フェアトライアル系	31000	8	8	ダンシングブレーヴ、ゴールデンフェザント
メディタレーニアン	ノーザンダンサー系	30000	9	8	レインボークエスト、トニービン
フレンチマスタード	リボー系	30000	8	8	ストームキャット、デュラブ
レザートップ	ハイペリオン系	30000	8	8	キャロルハウス、ハギノカムイオー
キューピックムーン	ノーザンダンサー系	30000	7	8	サンデーサイレンス、トニービン
スノーモービル	ボールドルーラー系	28000	9	7	アレミロード、タイトスポット
ハーベストブラウン	レイズアネイティヴ系	28000	8	7	ムトト、ナトルーン
ミズタマ	テディ系	28000	7	8	ノーザンテースト、メジロティターン
トップシークレット	ノーザンダンサー系	26000	8	7	トニービン、サクラユタカオー
ミッドナイトアールティ	ノーザンダンサー系	25000	8	9	サンデーサイレンス、トニービン
スライトディジー	ノーザンダンサー系	25000	8	8	サンデーサイレンス、スキャン
セプテンバーレイン	レイズアネイティヴ系	25000	8	7	アンブライドルド、サンデーサイレンス
エバレットチャーチ	ノーザンダンサー系	24000	9	6	インディアンリッジ、トニービン
ロマンセ	ネヴァーベンド系	20000	8	8	ニホンピロウイナー、クリエイター
クロワッサン	ワイルドリスク系	20000	8	8	ノーリュート、グリーンマウント
カラオケクイーン	ボールドルーラー系	20000	7	8	アレミロード、メジロイーグル
エミーナエミーナ	クラリオン系	18000	7	9	レインボークエスト、マルゼンスキー
フラッシュオブライト	ノーザンダンサー系	18000	8	7	ガルチ、サクラユタカオー
ネグリジェンス	レイズアネイティヴ系	18000	8	7	ムトト、ナトルーン
メルティングポイント	トムフール系	18000	7	8	ヘクタープロテクター、リンドシェイバー
マレセレニタティス	ファラリス系	18000	8	6	フェアリーキング、ミルジョージ
ミレニアムクイーン	ノーザンダンサー系	17000	8	8	カーリアン、ジョリーズヘイロー
ミアモーレ	ノーザンダンサー系	16000	9	6	サンデーサイレンス、サクラユタカオー
スピーチバルーン	ノーザンダンサー系	16000	8	6	サンデーサイレンス、マルゼンスキー
ネオンサイン	ヒムヤー系	16000	7	6	ストームキャット、キンググローリアス
カッティングチーズ	ニアークティック系	15000	9	7	シアトリカル、ノーザンテースト
チャームクォーク	マッチェム系	15000	7	8	ノーザンテースト、ゲイメセン
モエシャンドン	フォルティノ系	15000	8	6	ノーアテンション、ムーンマッドネス
クロスワードパズル	マッチェム系	14000	7	8	ヌレイエフ、サンデーサイレンス
オレンジスクイーズ	レイズアネイティヴ系	14000	8	6	レインボークエスト、フォーントリック
アクロッシュクール	ノーザンダンサー系	13000	8	7	サンデーサイレンス、バンブーアトラス

まんが／宮城県　月風くちりあさん

全40頭の海外種牡馬データを一挙公開

海外種牡馬は、基本的に牧場をフルに拡張したあとに起こる海外種牡馬リースイベントでしか入手できない。それも、1年に1度、2月の1週以外イベントは起きず、馬の種類はランダム、リース期間は5年間と条件は厳しい。オマケにリース料は最高25億(下の表のFeeの100倍)なので、一歩間違えると牧場経営に支障をきたしかねない。だが、前述したように海外種牡馬なしには、BCに勝てるような馬の輩出は難しく、血統的にも魅力的な馬が多いのも事実。十分な資金と海外種牡馬にふさわしい能力の繁殖牝馬がいる場合に積極的にリースしよう。

馬名	系統	Fee	距離	成長	ダート	気性	底力	健康	実績	安定
ダンチヒ	ノーザンダンサー系	2500	1000～1800	普通		A	A	C	A	A
サドラーズウェルズ	ノーザンダンサー系	2500	1600～2600	持続		A	A	A	A	A
カーリアン	ノーザンダンサー系	2200	1400～2200	普通	△	B	A	A	A	A
ヌレイエフ	ノーザンダンサー系	2200	1200～2000	普通		A	A	B	A	A
ストームキャット	ノーザンダンサー系	2200	1200～2000	早熟		B	A	A	A	A
シーキングザゴールド	レイズアネイティヴ系	2000	1200～1800	普通		A	B	A	A	A
ゴーンウエスト	レイズアネイティヴ系	1800	1400～2200	普通		B	A	A	A	A
ウッドマン	レイズアネイティヴ系	1500	1200～2000	早熟		B	A	A	A	A
シアトリカル	ノーザンダンサー系	1400	1600～2200	普通		A	A	B	A	A
アンブライドルド	レイズアネイティヴ系	1300	1400～2000	早熟		A	B	A	A	A
マキャヴェリアン	レイズアネイティヴ系	1200	1400～2000	普通		B	B	A	A	A
ラーイ	レッドゴッド系	1200	1400～2000	早熟		B	A	A	B	A
レインボークエスト	レッドゴッド系	1200	1600～2400	普通		A	A	A	A	B
フェアリーキング	ノーザンダンサー系	1000	1600～2200	普通		A	A	B	A	A
ガルチ	レイズアネイティヴ系	1000	1200～1800	早熟		A	B	A	A	A
プレザントコロニー	リボー系	1000	1600～2400	晩成		A	A	B	A	B
エーピーインディ	ボールドルーラー系	900	1800～2400	普通		B	A	A	A	B
インディアンリッジ	クラリオン系	900	1000～1600	普通		B	A	B	A	A
マウントリヴァーモア	レッドゴッド系	900	1200～1800	普通		A	A	A	B	A
カポーティ	ボールドルーラー系	800	1400～2000	早熟		A	B	A	B	A
コジーン	フォルテノ系	800	1400～2000	普通	△	A	A	B	A	B
フォーントリック	ニアークティック系	800	1000～1800	早熟		A	A	B	A	A
レッドランサム	ヘイルトゥリーズン系	800	1600～2200	普通		B	B	B	B	A
リローンチ	インテント系	800	1400～2000	普通		A	A	A	B	C
リズンスター	ボールドルーラー系	800	1600～2200	普通		A	A	B	B	B
ワイルドアゲイン	ニアークティック系	800	1600～2200	普通		A	A	A	B	B
ブロードブラッシュ	オーランド系	700	1800～2200	晩成		A	B	A	B	C
グリーンデザート	ノーザンダンサー系	700	1000～1400	普通		B	A	B	A	B
ダルシャーン	ネヴァーベンド系	600	2000～3000	晩成	△	B	A	A	A	A
デヴィルズバッグ	ヘイルトゥリーズン系	600	1200～2000	早熟		A	A	A	B	B
ダイイシス	エタン系	600	1400～2000	普通	△	A	B	A	A	B
エルグランセニョール	ノーザンダンサー系	600	1600～2200	普通		B	A	B	A	A
ハイエストオナー	ゼダーン系	600	1600～2000	普通	△	B	B	B	A	A
スルーオゴールド	ボールドルーラー系	600	1800～2400	晩成		B	A	A	B	C
ベーリング	ネイティヴダンサー系	500	1600～2200	持続	△	B	A	B	A	B
ブラックタイアフェアー	レイズアネイティヴ系	500	1800～2400	普通		B	A	B	B	B
リナミックス	ノーザンダンサー系	500	1400～2000	晩成	△	B	A	B	B	B
ムトト	ブレニム系	500	1800～2600	晩成		B	A	B	B	C
スペンドアバック	トムフール系	500	1600～2200	普通		B	B	B	B	C
トロピュラー	フェアトライアル系	500	1800～2200	普通		B	A	B	B	C

まんが／神奈川県　桐生雅士さん

お試し用BCパスワード20選

本誌主催のBC、電撃PS杯において優秀な成績を収めた馬のパスワードを大公開。自分の馬の能力を計りたいときなどに活用しよう。ここにあげた馬に簡単に勝てるようなら、その馬はかなり高いレベルだ。

サイケンニホンバレ(牡5)
オーナー名 東京都 斎藤健一

父:マウントリバーモア　母父:インディアンリッジ

かぜざちん　ねりやみめ　そはごせめ　ささみいあ
えぞどがは　おどさばげ　ぶさがにね

ヴァイスネオン(牡6)
オーナー名 千葉県 佐藤春来

父:プレザントコロニー　母父:ダンチヒ

そぬぬとめ　ぬせはふれ　べうるめぺ　ゆいこべへ
ふさいすぽ　おうぺひい　ぞみたがざ

キャットルシア(牡6)
オーナー名 新潟県 長澤直樹

父:サンデーサイレンス　母:スライトディジー

うなぶれし　なちひれり　みなぜぶぐ　ぎへもわる
がぜんいも　にしびぞき　ごべぱひひ

トロピカルクイーン(牡6)
オーナー名 東京都 田中勇輝

父:ダンチヒ　母父:ヌレイエフ

ゆのぽこだ　ゆのばろる　ざろきもど　べなべびけ
ざがだばす　ごだがます　きせでさぼ

オカシトーン(牡6)
オーナー名 栃木県 岡村寛人

父:スイフトスワロー　母父:サンデーサイレンス

きまごする　へほしにに　へざやわは　こぬわあつ
りわのおと　ほりほんめ　よぜなざな

グッドモーニング(牡6)
オーナー名 兵庫県 東家敦

父:メジロライアン　母父:シェイディハイツ

からねわて　えるとびの　よよふつせ　わきぺむの
とろもぜと　もほなぶふ　ぽえぜのく

デスバーニアン(牡5)
オーナー名 東京都 中村浩文

父:レインボークエスト　母父:ダンチヒ

ねろれざげ　かべがほべ　そとざぜゆ　ねべがめど
ばうにだけ　ぱざざごだ　ぱでげてど

トゥルーザナイト(牡6)
オーナー名 福岡県 荒木秀人

父:レインボークエスト　母父:ノーザンテースト

おらへぐえ　んるふよあ　やのねまざ　ぐぜやそで
りるぞぜわ　るちぬなご　おけどあろ

オレンジピコー(牡6)
オーナー名 千葉県 石塚麻祥

父:レインボークエスト　母父:カーリアン

ぐへがばぜ　みもねぜや　ぶれゆゆち　きぜいしぶ
んふきびあ　だはひべぞ　がたぞぞわ

ジェイズウェポン(牡5)
オーナー名 兵庫県 後藤淳一

父:ノーザンテースト　母父:カーリアン

げぺれべて　ぜゆけにび　どりうべこ　もせなぽご
までもだだ　ぞげくねら　てぼわかく

ファイナルミルキー(牡5)
オーナー名 神奈川県 内藤研二

父:サンデーサイレンス　母父:ダンチヒ

ぶぬほねわ　ろらほとと　いきつとめ　ざまるえべ
よとえねき　だこれよて　りればちめ

ゲルレオ (牡4)
オーナー名 佐賀県 高柳正和

父:エルグランセニョール　母父:プレザントコロニー

へほわるも　かばたばお　やはろどに　もなとよみ
へぞばざむ　くせにええ　わえぞほと

パリティーウイナー(牝6)
オーナー名 埼玉県 川田勇一郎

父:ニホンピロウイナー　母:パリティビット

へうぎやな　ぬごりよす　いねかとげ　ろおまりま
らまゆはた　がすえにど　でらろぱり

ラピンユーベイビー(牡5)
オーナー名 長野県 石井晃桂

父:カーリアン　母父:レインボークエスト

ふへぐぽて　もつらなこ　だいせびひ　ひぐけびう
けでてぞみ　ひうにげだ　もけまたし

パールオルトレン(牡6)
オーナー名 岐阜県 丹羽新太郎

父:ダンチヒ　母父:レインボークエスト

げげつだだ　うごしびで　これどせざ　べへてばい
へざがむな　べおどごせ　かぼれねび

ナウケイビーブルー(牡6)
オーナー名 東京都 今野圭二

父:サンデーサイレンス　母父:カーリアン

かぎされて　ねだすぼぜ　ばぎんむわ　どごごふで
ぜのれぼぐ　あわはなど　もくぞげや

ダイナマイト (牡6)
オーナー名 熊本県 梅木一世

父:トニービン　母父:ゴールデンフェザント

ぼるあごふ　えやてねは　ごみもひわ　ぽぐかえど
さらえゆぐ　ばぽゆどゆ　べでめのど

フェアリーナイト(牡5)
オーナー名 福島県 比佐納一郎

父:フェアリーキング　母父:プレザントコロニー

さふがすす　みすめぽぱ　びおくよす　ぽりめきぶ
ゆはざもは　どいぬでふ　がこどれは

ドラゴーネ (牡7)
オーナー名 宮城県 鈴木哲也

父:トニービン　母父:ノーザンテースト

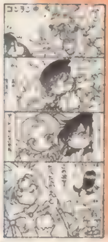
くざへふた　ぞはなまけ　ねなそやま　うあよこえ
それやはだ　こほふいお　ななねがご

フサイチコンコルド(牡5)
オーナー名 北海道 北川秀和

父:サンデーサイレンス　母父:ノーザンテースト

にめのべし　んぎるぱへ　ほほちごね　らにまぎり
くななぞら　そぬにすか　えさるかぽ

※馬名の色が青→BC1600m出場馬、赤→BC2400m出場馬、黄→BC3200m出場馬です。それぞれ1位から順に並んでいます。



まんが／東京都　なつみの母さん

みんなのGOLF

●発売日／97年7月17日●価格／¥4,800
●メーカー／SCE I
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／MC（3ブロック）、MT

©1997 Sony Computer Entertainment Inc.

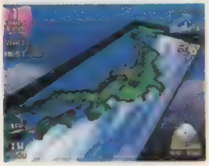
まずはゲームシステムを理解しよう

初級者から上級者まで楽しめる『みんゴル』。このゲームにはランダムな要素がないだけに、プレイヤーの力量がそのままスコアに出てしまう。ただこれは「練習すればするだけスコアアップが望める」ということでもあるのだ。ここでは知識として覚えておいてもらいたい基本部分と、パットゴルフを除く6コースの詳細データ、それにハニーを使った攻略方法を紹介していこう。

いい機会なので、メモリーカードにセーブされるスーパーショットの優先順位も紹介しておこう。「ホールインワン＞アルバトロス＞チップインイーグル＞イーグル＞チップインバーディー＞バーディー」となっているのだ。

◀ナイスショットを連発できるようになるまで練習しよう。

レッスン1◉打つ前に情報を集めて攻略に生かそう



▲コースの全体図を見ることも大切。この画面でクラブを変更するクセをつけておこう。

画面内にはたくさんの情報が表示されている。ティーショット時には風の強さがわからないものの、それも芝を撒いたり（風向きと垂直になる方向を向くと判断しやすくなる）、左上に表示されている旗の動きを見ることで予測することが可能だ。これらの情報をすべてチェックしたらコースの全体図を出し、戦略を立てるようにしよう。ただし、基本はあくまでも「距離を稼ぐよりも、次のショットが打ちやすい場所に落とす」であることを忘れないように！

スピンを使いこなせ

強い追い風が吹いているときに球の下を叩くと、風に乗って飛距離が伸びる。逆に球の上を叩くと、風の影響を受けにくい低い弾道のショットを打つことができる。また、アプローチショット時に球の下を叩くと、グリーンでバウンドした後、バックスピンがかかるぞ。

レッスン2◉パッティングの腕がスコアに直結する

▲グリーンエッジからパターを使うのも有効。ただしラフだったらアイアンの方が無難。

今まで2パットしていたところを1パットで済ませられれば、5打や10打分はあっという間にスコアがアップする。意外と重要視されていないものの、パットはスコアに大きく影響してくるのだ。グリーンに乗ったらまずは傾斜を読もう（こればかりは数をこなして感覚的に覚えるしかない）。左右方向の傾斜だけでなく、前後方向の傾斜も忘れずにチェックすること。上りのパットは平坦時より曲がらないし、下りのパットは平坦時以上に曲がってしまうからだ。

雨が降ったら強く打て！

雨が降ると水の抵抗を受けて転がりにくくなるため、飛距離が落ちてしまう。フェアウェイでの影響は小さいものの（バウンド後に転がる距離が短くなる程度）、グリーン上では深刻な影響が出る。ふだんの3割増しくらいの力で打たないと、カップまで届かなくなるからだ。

レッスン3◉パワーモードとアプローチモードを有効活用せよ

このゲームでは通常のショットのほかに、クラブの最大飛距離を本来の物から変えることのできる2つの特殊なモードが用意されている。通常よりも強い力で打つパワーモード（記事内では「Pモード」と表記）は主にロングホールで、どのクラブでも最大飛距離が一定になるアプローチモードはすべてのホールで、プレイヤーの役に立ってくれることだろう。より良いスコアを出すためには、これらのモードを有効に使いこなす必要がある。ただし、それも「戦略に合った使い方をして初めて威力を発揮する」ことを忘れないようにね！　それでは両モードの具体的な効果と有効な利用方法について紹介していこう。

回数制限のあるPモードをどこで使うか？

飛距離をいつもより伸ばすことができるPモード。便利なのは確かだが、「1ラウンドにつき12回まで」という回数制限があるため、効率良く使う必要がある。

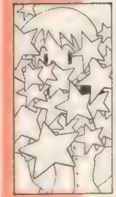
主な使い場所はロングホール。ティーショットはもちろん、2打目でも使って2オンを狙ってみよう（どうがんばっても、2オンできそうにない550ヤード以上あるロングホールでは、使わずに節約した方がいいかも）。ミドルホールでティーショットをラフに入れてしまったときもPモードを利用して2オンを狙ってみよう。ただし、このモードを使うと通常時よりもショット方向がブレやすくなってしまうので十分注意しよう（写真参照）。

◀上が通常モードで、下がPモード使用時。クラブは同じでも、ブレやすさは異なるのだ。

アプローチモードの使い方

ピンまでの残り距離が60ヤード以内になったらアプローチモードが使用可能になる。これは「どんなクラブを使っても最大飛距離が60ヤードになる」という便利な機能なので、うまく使いこなそう。Pモードとちがって回数制限がないから、グリーン周りまできたら常にこのモードにするくらいの気持ちでいていいだろう。アプローチモードでのショットは、SWでバックスピンをかけるのが基本だ。ロング（ミドル）アイアンでトップスピンをかけ、転がしてみるのもいい。ただし、スイートスポットを外すと予想外の方向へ飛んで行ってしまうので上級者向けだ。

◀このモードはバンカー内でも使用可能。積極的に使っていこう。



まんが／岡山県　なまわさびさん

キャラクターごとの特徴を知っておこう!

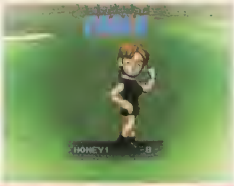
下の表は全10キャラの詳細なデータをまとめた物。飛距離や球筋などをじっくりと検討した上で、マイキャラを決定しよう。表の見方は以下のとおりだ。

1W～SWのところに書いてあるのは無風時における各クラブの飛距離。その右に書いてあるのは、Pモード時の飛距離を表している。「Pモードは、1コースにつき12回までしか使えない」ということも忘れないように。

球筋は各キャラが持っているショットのクセを表した物。↑はストレート、(はフェード、)はドローを示している。その横の数字は曲がる度合だ。数字が大きくなるほど、ミスショット時に目標地点からずれてしまうことになる。

ブレとは左右方向のブレのこと。数字が小さいほどブレにくくなっている。ブレ80のマリナの場合、ショット時にスイートスポットを1目盛り分はずしてしまっても、そう大きく目標地点からはずれることはない、という訳だ。

スピンはバックスピンのかかる度合いを示している（数字が大きいほどバックスピンがかかりやすくなる)。ただし、使用クラブや風向きによって、かかり方は大きく異なってくる。



◀本誌推奨キャラはハニー。非力ではあるが、安定度では全キャラ中ナンバーワン。

◀球筋の曲がる度合が大きいキャラは上級者向け。少しのミスが命取りとなる。

新キャラを入手せよ!

新キャラをマイキャラ化するには、VSモードでその対戦相手に勝つ必要がある。能力的に不利な場合が多いので、ティーの位置を前方（フロント）に変えたりするなどして、不利な要素を少しでも解消してから戦おう。

どうしても勝てないようならば、奥の手を使うといい。9ホール終了時に好成績を残していたらわざと中断し、そのセーブデータを使い回すのだ（中断データは18ホールを終えた時点で初めてメモリーカードから消滅するので、その前にリセットしてしまえば再び10ホール目からプレイできるのだ)。正直いって、充実感や達成感は得られないかもしれない。しかし、「背に腹はかえられない」という人には意味のある作戦だろう。

▲非力なキャラで戦う場合はティー位置がかなり重要。

◀ハニーなら上位キャラにも対抗できる。まずは彼女に勝とう!

	マリナ		カリ		ユキ		サスケ		ラルフ	
1W	216	229	220	234	225	238	230	243	234	248
3W	197	209	201	213	205	218	210	222	214	227
4W	188	199	192	203	196	207	200	212	204	216
2I	178	189	182	193	186	197	190	201	193	205
3I	169	179	173	183	176	187	180	191	183	194
4I	160	169	163	173	166	176	170	180	173	184
5I	150	159	154	163	157	166	160	170	163	173
6I	141	150	144	153	147	156	150	159	153	162
7I	131	139	134	142	137	145	140	148	142	151
8I	117	124	120	127	122	129	125	132	127	135
9I	103	109	105	111	107	114	110	116	112	118
PW	89	94	91	96	93	98	95	100	96	102
SW	65	69	67	71	67	72	70	74	71	75
球筋	↑	0	(	3	↑	0	)	4	(	4
ブレ		80		85		90		95		100
スピン		80		85		90		100		110

	ハニー		スタッド		ダリル		ジュリオ		アイスマン	
1W	239	253	243	258	253	268	246	260	250	265
3W	218	231	222	235	231	244	224	238	228	242
4W	208	220	212	224	220	233	214	226	218	231
2I	197	209	201	213	209	221	203	215	207	219
3I	187	198	191	202	198	210	192	204	196	208
4I	177	187	180	191	187	198	182	193	185	196
5I	166	176	170	180	176	187	171	181	174	185
6I	156	165	159	169	165	175	161	170	164	173
7I	145	154	148	157	154	163	149	158	152	161
8I	130	137	132	140	137	145	133	141	136	144
9I	114	121	116	123	121	128	117	124	119	127
PW	98	104	100	106	104	110	101	107	103	109
SW	72	77	74	78	77	81	74	79	76	80
球筋	↑	0	(	5	)	7	(	7	)	6
ブレ		110		115		140		125		135
スピン		120		125		140		130		135

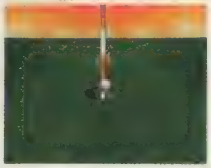
トーナメントモードで得られる経験値の仕組み

経験値を溜めることでプレイヤーはレベルアップしていく。レベルによって回れるコースが決まってしまうので、最初はトレーニングを兼ねた経験値稼ぎに徹しよう（MAXのレベル5になるには、経験値が1500必要)。経験値を稼ぐにはトーナメントで上位入賞するのが一番。先のコースに行くほど得られる経験値も多いから、積極的に挑戦してみよう。プレイ中にいきなり経験値が入ることもあるが、その条件は右の表のとおり。ただし、リスト内の数値はあくまでもコース1での物だ。コース2なら数値を2倍に、コース3なら3倍に、コース4なら4倍に、コース5＆6なら5倍にする必要がある。

レベル5になると遊べる5コースモードにはマイナスポイントが設定されている。これもコースごとに倍率が変化するので、注意すること。

トーナメント入賞ポイント

コース	1位	2位	3位	4位	5位	6～10位
1	50	30	20	10	7	5
2	150	100	50	30	20	10
3	400	200	100	50	30	20
4	1000	500	250	150	100	50
5	2000	1000	500	300	200	100



▲コース5でのバーディーシーン。ピンにも当てたので、もらえる経験値は（1＋3)×5＝20。

経験値	条件
＋2	パーオン未満
＋1	アプローチが2m以内
＋1	ピンに当たる
＋2	旗に当たる
＋2	チップイン(100m以下)
＋3	チップイン(100m以上)
＋1	20m以上のパットを決める
＋1	木に当たってグリーンにオン
＋7	ホールインワンを決める
＋8	アルバトロスを決める
＋5	イーグルを決める
＋3	バーディーを決める

経験値	条件
＋1	パットゴルフでホールインワン
－1	5コースモードでバンカーに入れた
－2	5コースモードでOBになった
－2	5コースモードで池に入れた
－1	5コースモードでボギー
－2	5コースモードでダブルボギー以上

まんが／愛知県　薪龍さん

グリーンカントリークラブのデータとワンポイント攻略

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	5	3	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	3	4	5
FRONT	413	492	167	354	384	379	161	369	474	378	362	153	334	452	391	171	385	486
REGULAR	421	503	174	365	395	390	169	380	485	386	371	158	342	461	405	182	400	495
BACK	432	512	184	374	413	400	179	389	494	394	382	164	353	470	410	189	405	506

No.2 PAR5 503y

▲向かい風だったがハニーで２オンに成功！

非力なキャラでも風次第で２オンが狙える。まずはティーショットをＰモードで打ち、その後、２打目でＰモードを使うかを判断しよう。コースが広く、多少のミスならカバーできるから「２打目をＰモードの１Ｗで攻める」という戦法も頭に入れてプレイしよう。

No.7 PAR3 169y

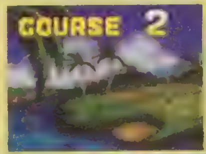
▲バックスピンをかけて、ピタリと止めよう。

グリーンは大きいし、いやらしい障害物もないから、ピンをダイレクトに狙っていける。バックスピンをかけた高い球で、ピタリとピンそばに止めるのが理想だ。すべてのショートホールの中で、もっともホールインワンを達成しやすいホールといっていいだろう。

No.9 PAR5 485y

▲丘が壁のようにそびえ立つ２打目地点。

楽に２オンできそうだが、実際には難しい。２打目地点のやや前方にある小高い丘がジャマをして、２打目で１Ｗや３Ｗ等を使えなくしているからだ。ここは安全策を取って池の手前に刻むといい。場所によっては（フェアウェイ左側など）２オンも不可能ではないが…。



ハワイアンリゾートのデータとワンポイント攻略

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	4	5	3	4	5	4	3	4	4	5	4	3	4	4	3	4	5
FRONT	395	340	494	219	335	481	345	207	389	350	478	312	202	404	307	186	361	487
REGULAR	410	356	510	228	345	492	367	213	397	361	498	331	219	420	320	200	375	503
BACK	419	364	523	239	356	501	373	230	417	378	514	347	235	438	336	213	394	516

No.7 PAR4 367y

▲丘を越すことができれば、２打目は簡単。

１打目は普通に打ってもＯＫ。ただし、落下地点は小高い丘のようになっているため、ほかのホールと同じような感覚で距離を決めると手前の傾斜に当たって戻ってきてしまう。フェアウェイをはずしたら無理せずに３オン狙いに切り替えた方がいいかも。

No.10 PAR4 361y

▲左端パターン。ここからだと２打目がラク。

ティーショットの落としどころは２カ所ある。「まっすぐに打ち、池の手前で止める」というパターンと「左側に伸びているフェアウェイの先端を狙う」というパターンだ。本誌のオススメは後者。このあたりはライが整っているので、２打目が打ちやすくなるからだ。

No.15 PAR4 320y

▲カート上を球が転がっていく珍しいシーン。

左上にあるカート部分にティーショットを落とすことで、飛距離をグンと伸ばすことができる（状況は限定されるが、300ヤードドライブも可能）。成功しても失敗してもラフに入れることになるが、そこからのアプローチはそう難しくない。たまにはこんな冒険も楽しい。

フジヤマカントリー倶楽部のデータとワンポイント攻略

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	3	4	5	4	4	5	4	3	5	4	4	3	4	5	4	3	4
FRONT	400	169	421	521	368	357	456	384	200	516	389	370	184	380	504	375	164	435
REGULAR	415	185	435	540	380	367	489	394	219	531	400	385	200	389	518	395	180	450
BACK	428	200	459	562	395	386	502	410	239	545	420	400	215	415	529	405	195	458

No.5 PAR4 380y

▲林の間を行こう。Ｐモードを使ってもいい。

フェアウェイ沿いに打ちたいところだが、２打目のライの悪さを考えるとオススメできない。ここは林の中を突っ切るのがベスト。こちらのルートならライもいいし、距離が稼げる関係でアプローチも簡単になる。ティーショットを曲げるとピンチになるので注意！

No.14 PAR4 389y

▲パットの障害となりうる起伏が２つもある。

レギュラーティーから約220ヤードのところにラフがある。ここに打ち込まないよう、気をつけよう。だが、このホールの一番の難所はグリーン。丘のように盛り上がった場所がラインを読みにくくしているのだ。長いパットが残ったときは、２パット狙いでいこう。

No.16 PAR4 395y

▲バンカーさえ越してしまえば、あとは簡単。

フェアウェイ中央にあるバンカーがいやらしい。バンカーを避けるように打ってもいいが、確実に２オンさせるためにも、ティーショットでバンカーを越えておきたいところだ。この後にロングホールはないので、Ｐモードが使えるのならここで使ってしまおう。

まんが／東京都 DENさん

ユナイテッドカントリーのデータとワンポイント攻略

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	5	4	3	4	3	4	5	4	4	4	3	5	4	4	3	4	5
FRONT	397	514	338	191	421	118	367	468	392	443	380	162	505	386	369	142	353	553
REGULAR	413	530	352	217	432	145	382	498	398	465	409	184	535	397	404	158	369	564
BACK	425	551	367	230	445	184	404	520	420	485	430	195	556	413	450	175	389	586

No.5
PAR4
432y

▲非力なキャラだとバンカーを越せないかも。

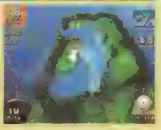
距離のあるミドルホール。いやらしい位置にバンカーがあるため、いかに正確なティーショットを打つかがポイントとなる。バンカーを越してしまうのが理想だが、強い向かい風が吹いている場合はなかなかむずかしい。そんなときは素直に3オン1パットを狙おう。

No.6
PAR3
145y

▲強く打ちすぎると外まで落ちてしまう。

グリーンの周囲にきつい傾斜が付いている関係で、グリーンをはずすとパーを取るのも難しくなる。グリーン上の傾斜もきつめなので、少しでもカップの近くに乗せたいところ。特にカップの位置が傾斜のきつい右上にあるなら、パワー調整に細心の注意を払おう。

No.18
PAR5
564y


▲ティーショットではこの位置を狙おう。

非力なキャラでも風次第で2オンが狙えるというサービスホール。ルートは2つあるが、狙うのはもちろん左側の池越えルート。バンカーの先にあるフェアウェイ目がけ、思い切りショットしよう。非力なキャラはPモードや風（追い風時に高い球を打つ）も利用しよう。

ベガスデザートカントリークラブのデータとワンポイント攻略

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	3	4	4	4	5	3	5	4	4	4	3	4	5	4	4	3	5
FRONT	426	219	397	292	382	439	169	518	345	379	373	189	360	536	281	369	158	474
REGULAR	439	235	413	307	397	459	184	545	364	394	394	204	375	551	297	384	175	487
BACK	454	254	426	323	410	481	200	580	384	396	417	219	391	564	309	400	184	503

No.1
PAR4
439y

▲木の間を通そう。グリーンの高低差に注意。

ティーショットは木の右奥あたりに落とすのがベスト。ただし、非力なキャラを使っている場合は、木の手前に刻んでみる（そして木の間を通してピンを狙う）のも悪くない。直前に木が来てしまった場合は、横を向き、球を叩く位置を変えて曲げてやるといいだろう。

No.11
PAR4
394y

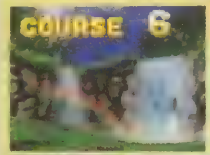
▲このあたりに打つと2打目は出すだけに…。

ティーショットをフェアウェイ沿いに打ちたくなる。しかし、落下地点の辺りは地面が大きく盛り上がっていて、2打目が打ちづらくなるため、オススメしかねる。ここはPモードを利用してでも右奥のフェアウェイまで飛ばそう。最初から3オン狙いでいく手もある。

No.18
PAR5
487y

▲2オンが無理なら、このあたりに落とそう。

風向き次第ではハニーでも2オンが狙える。攻略パターンは2種類ある（左ルートと右ルート）が、右の方がより確実だろう。なお、フェアウェイ内の左側ギリギリに止めてしまうと、地形的に2打目が打ちづらくなる。最短ルートにこだわらないことも大切だ。



エキストラコースのデータとワンポイント攻略

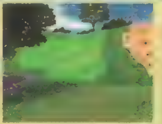
HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	5	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	5	3	4	5	3	4	5
FRONT	485	345	391	184	430	406	306	339	131	386	116	496	145	353	510	169	362	498
REGULAR	498	360	410	200	446	421	323	353	169	402	131	504	153	369	526	182	382	509
BACK	507	373	428	215	459	437	335	368	182	417	145	512	164	391	539	197	402	517

No.12
PAR5
504y

▲グリーンが小さいため、4オン狙いでいい。

狭くてコブだらけのフェアウェイにバンカーがたくさん配置されているという、難度の高いホール。すべてのショットにバックスピンをかけて、ピンポイントで狙っていこう。攻略ルート（落とし場所）は、使用キャラのクラブの飛距離を考えて決めればいい。

No.13
PAR3
153y

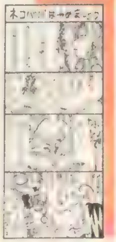

▲左の傾斜にぶつけるため、強めに打つこと。

直接ピンを狙ってもいいが、グリーン手前にある木がジャマ。ここは頭を切り替え、左に見えているフェアウェイ（きつい傾斜が付いているため、バウンドした球はグリーン方向に転がっていく）を狙って打とう。グリーンに乗らなくても簡単にフォローできるはずだ。

No.17
PAR4
382y

▲グリーンは曲面だけで構成されているのだ。

ティーショットは木に当たらぬ程度に、左右どちらかにずらしておけばいい。問題となるのは2打目。グリーンにはきつい傾斜が付いていて、中央に止めないと限りこぼれ落ちてOBになってしまう。バックスピンをかけて、確実に止めよう。最初から3オン狙いでもいい。



まんが／大阪府　長村アキさん

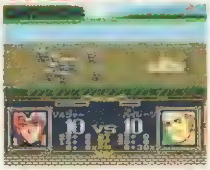
ラングリッサーI&II

●発売日／97年7月31日●価格／¥5,800　限：¥6,800
●メーカー／メサイヤ
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）

©NCS 1997

『I』『II』共通の攻略ポイントを徹底解説!

シミュレーションRPGの名作『ラングリッサー』の1作目と2作目がバッチリ収められた超お買い得な1本。2作品のシステムは共通なので、基本的な部分の攻略法は下に紹介した4つのポイントをチェック。またシナリオ攻略に関しては複雑な分岐のある『II』(『I』は下の基本攻略で対応可能）をメインに進めていくぞ。



▲「I」のシナリオは1本道。攻略は下のポイントを参照だ。

ポイント1◉ユニット同士の強弱関係を覚えろ!

ジャンケンと同じように、各ユニット同士の強弱関係はハッキリ設定されている。その代表的なものを右に紹介したので、しっかり覚えておこう。これを知らずに戦うと連戦連敗は確実だぞ。

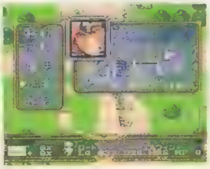
◀レベルの差が大きいと強弱関係は崩壊する。

ユニットの関係

歩兵は槍兵。槍兵は騎兵。騎兵は歩兵に強いというのが強弱関係の基本。そのほか弓兵は飛兵、僧兵は死霊やゲルに強くなっている。

ポイント2◉HPはこまめに回復

指揮官と傭兵ではHPを回復する方法が異なる。まず指揮官はコマンドの中の「治療」を選択。これでHPが3、MPは2回復するぞ。傭兵の場合は指揮官に隣接させた状態でターンを終了する。こうすると次のターンの開始時にHPが3回復するのだ。このほか回復魔法のヒールやフォースヒールでもHPを回復することができる。



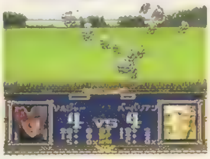
▲傷つくと攻撃力ダウン。こまめに回復させながら戦おう。

ポイント3◉指揮官システムを把握しておこう

指揮官は自分の周囲に指揮範囲というエリアを持っている。指揮範囲とは雇った兵隊たちを指揮できる範囲のこと。この範囲内で兵隊たちを戦わせると、戦闘能力がアップするようになっているぞ。逆に指揮範囲から出て戦ってしまうと攻撃力が一気にダウン！　たとえ強弱関係を利用していても、大ダメージを受けるだろう。ユニットを移動させるときは、移動順序も考えること。そして必ず指揮範囲内で戦わせるようにしよう。

▲指揮官のまわりを囲む色違いの部分が指揮範囲。

▼指揮官の顔が暗いとピンチ。



ポイント4◉クラスチェンジのススメ

指揮官はレベルが10になるごとにクラスチェンジが可能になる。クラスチェンジをしても、それまで使えた魔法や雇えた傭兵などはそのまま継承されていくぞ。次のクラスを選ぶときのポイントは、それまでに雇えなかった傭兵、覚えていない魔法が設定されたクラスを選択すること。この方法でクラスチェンジを進めていけば、最終的には数種類の傭兵と魔法が使えるスーパーキャラになるだろう。また軍団全体のバランスを考えるのも大事。結論は急ぐな！

▶クラスはたいてい2種類から選択可能。

『ラングリッサーII』シナリオ分岐条件大公開!!

全78シナリオを完全制覇!

『I』とは違い『II』のシナリオは、クリア方法やプレイヤーの選択しだいで複雑に分岐！　それによって物語も大きく変化し、光輝の末裔、帝国軍、闇の軍勢、覇道軍（独立軍）として戦うことができるようになっているのだ。ここからはすべての分岐条件と、思い通りの軍勢へと進む方法、さらに、それぞれの軍勢の戦力や基本的な戦い方などにも迫っていくぞ。ぜひこれを参考に全78面にチャレンジ！　完全クリアを目指してがんばってみよう。

シナリオ1	序章
シナリオ2	旅立ち
シナリオ3	光の神殿
シナリオ4	カルザス城の攻防
シナリオ5	炎の中で
シナリオ6	聖地レイテル
シナリオ7	魔族の少女

シナリオ8、8(37)へ

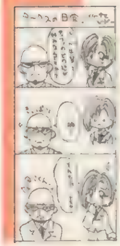
シナリオ1～7は共通

どの軍勢に行くにしても、シナリオ1～7だけは共通。必ず通過することになるぞ。最初の分岐はシナリオ7。ただし条件を含むポイントはシナリオ7以前にもあるので要注意。右の条件を見てじっくり進めていこう。またヘインは、どの軍勢に行っても絶対に主人公と別れることはない。貴重な戦力なので、しっかりと育てておくのが良いだろう。

分岐の条件

●シナリオ7……シナリオ2でレアード、シナリオ5でゾルムを撃破することなくクリアしていると、戦闘終了後に分岐イベントが発生。レオンからの誘いを断るとシナリオ8＝光輝の末裔の物語へ。受けるとシナリオ8(37)＝帝国軍の物語へと進むようになる。とりあえずはレアードとゾルムを倒さずに進めておき、シナリオ7でデータをセーブ。選択で分岐するようしておけば、ここで自由にシナリオを変えることができるぞ。同時攻略を狙うなら、この方法が最適なのだ。

◀シナリオ7のクリア後、レオンから誘われる。答えはどちら？



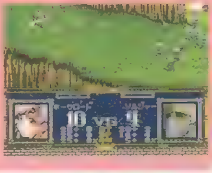
まんが／宮城県　月風くちありさん

光輝末裔のシナリオの道しるべ

光輝の末裔の物語は「II」の本筋となっているもの。この方向に進んでいくと、世界観や各軍勢の目的、それにゲームの流れなど、全体的なことがバッチリ把握できるぞ。それに難易度もかなり低めなので、初心者はまずこの方面に進むのが良いだろう。仲間になるキャラは、ヘイン、リアナ、スコット、シェリー、キース、アーロン、レスター、ラーナなど。

光 難易度低め! まずはココから

歩兵、騎兵、飛兵、水兵など、仲間キャラのユニットタイプがとっても多彩。これが大きな利点だ。これに加え、傭兵として槍兵を雇えばもはやカンペキ! どんな敵を相手にしても戦えるだろう。あとはキミの采配しだいだ。



▶普通にプレイしていけば、難なくクリアできるはず。

分岐の条件

●シナリオ13……戦闘でボーゼルを倒した場合は14。ベルンハルトを倒した場合は14(25)へ進む。
●シナリオ18……クリア後、ヴェルゼリアへ向かう場合は19。ソニアを追う場合は19(22)へ進む。
●シナリオ14(25)…戦闘開始後、15ターン以内にバンパイアロード、エスト、オストを倒すことができれば15(26)。倒せなければ15(28)へ進む。
●シナリオ17(30)…クリア後、ラーナを仲間にすると18(31)。アーロンを仲間にした場合は18(33)へ進むことになるのだ。

シナリオ7から

- シナリオ8 空のかけ橋
- シナリオ9 老剣士の砦
- シナリオ10 猛将バルガス
- シナリオ11 聖剣ラングリッサー
- シナリオ12 鉄壁の騎士団
- シナリオ13 帝王ベルンハルト

→ シナリオ14(25) 港の攻防戦

※14(25)での分岐は、15(26)に進むルートの方が簡単。初心者にはこちらがオススメ。

- シナリオ15(26) 迎撃のイメルダ
- シナリオ16(27) マリオネット

- シナリオ15(28) 凍てつく炎
- シナリオ16(29) デッドエンド

→ シナリオ17(30) 復活の魔剣

- シナリオ18(31) 封印のかぎ
- シナリオ19(32) リベンジャー
- シナリオ20(23) 大陸最強の戦士
- シナリオ21(24) 伝説の終わりに

- シナリオ18(33) 封印のかぎ
- シナリオ19(34) リベンジャー
- シナリオ20(35) 大陸最強の戦士
- シナリオ21(36) 伝説の終わりに

→ シナリオ14 港の攻防戦

- シナリオ14 港の攻防戦
- シナリオ15 マリオネット
- シナリオ16 復活の魔剣
- シナリオ17 封印のかぎ
- シナリオ18 リベンジャー

※ちなみにシナリオ18での分岐は、19へ進むのが本筋中の本筋とされているのだ。

- シナリオ19 大陸最強の戦士
- シナリオ20 聖魔剣
- シナリオ21 伝説を越えて…

- シナリオ19(22) ルナティック
- シナリオ20(23) 大陸最強の戦士
- シナリオ21(24) 伝説の終わりに

帝国軍のシナリオへの道しるべ

仲良く手を取り合い、戦いのない平和な世界を作るというのが光輝の末裔。それとまったく逆に、強大な国が支配することで争いは絶え、世界は平和になると考えているのがレイガルド帝国だ。この方向へ進むと、皇帝ベルンハルトの部下としてツワモノばかりの将軍たちと一緒に戦うことになるぞ。人数は少なめだけど、それぞれの力量はかなりのもの。軍全体のバランスもとれているので、力で押しまくる戦法で戦えばラクに進められるだろう。仲間になるキャラは、ヘイン、ロウガ、レオン、バルガス、イメルダ、エグベルトなど。

帝国 バランスは良好! 力で押しまくれ

光輝の末裔の軍団には劣るものの、歩兵、騎兵、水兵、魔法使いなどがキッチリそろっていてバランスは良好。それぞれの役割も決まっているので、とっても扱いやすいぞ。このへんはさすが統制のとれた軍隊といったところかな。クラスチェンジをするときも、役割をそのまま継承する同タイプのユニットになること。もともとのバランスを崩してしまうと、逆に戦いにくくなることもあるので注意だ。戦術的なポイントとしては、騎兵で誘導、歩兵で撃退! 強弱関係を利用して戦っていこう。

▶ユニットの特性を利用してガンガン押しまくろう。

分岐の条件

●シナリオ11(40)…レオンが聖剣を取ると12(41)。エルウィンが取ると12(56)へ進む。しかし、それに関係なく8(37)の質問で「戦争を…」、10(39)で「わからない」を選ぶと12(41)。「強大な力」と「よくわからない」を選ぶと12(56)へ進む。
●シナリオ16(45)…ボーゼルを追いかけるなら17(46)。ジェシカを追うなら17(51)へ進む。
●シナリオ17(46)…ソニアを倒すと18(74)。これまでに2回以上ソニアを説得、さらにここで説得して仲間に加えれば18(47)へ進む。
●シナリオ20(54)…シナリオ17(46)と同様、ソニアを説得できれば21(78)へ。倒すと21(55)へと進む。

シナリオ7から

- シナリオ8(37) ゴーアヘッド
- シナリオ9(38) WANTED
- シナリオ10(39) 老剣士、立つ
- シナリオ11(40) 神秘の秘剣

闇・覇道シナリオへ

- シナリオ12(41) 悲しみの追撃者
- シナリオ13(42) ジェノサイダー
- シナリオ14(43) 鉄壁の防御陣
- シナリオ15(44) カルザス・陥落
- シナリオ16(45) トライアングル

→ シナリオ17(45) 愛妹ソニア

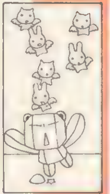
- シナリオ18(47) ダークブレイカー
- シナリオ19(48) 海に散る星
- シナリオ20(49) 双塔の古城
- シナリオ21(50) 決戦

- シナリオ18(74) サッドアタック
- シナリオ19(75) 海に散る星
- シナリオ20(76) 双塔の古城
- シナリオ21(77) 決戦

- シナリオ17(51) 悲色の大河
- シナリオ18(52) 光、落ちて…
- シナリオ19(53) ダークパワー
- シナリオ20(54) 魔の城ヴェルゼリア

- シナリオ21(55) サッドアタック
- シナリオ21(78) はるか伝説へ

※シナリオ番号のカッコ内の数字は、面セレでの番号です。



まんが／愛知県 山口27号さん

闇の軍勢・覇道軍シナリオの道しるべ

ボーゼルの手下となりダークパワーで世界を支配するのが闇の物語。仲間キャラはヘイン、ロウガ、ソニア、リアナ、ラーナ、エスト、オストだ。そして野望に目覚めたエルウィンが自分の力で世界制覇を成し遂げるのが覇道の物語だ。仲間はヘイン、ロウガ、ソニア、エスト、オストのみ。かなりキツイので上級者向きだろう。

シナリオ11(40)から

シナリオ12(56)	覇道
シナリオ13(57)	帝王ベルンハルト
シナリオ14(58)	ジェノサイド
シナリオ15(59)	カルザス城陥落
シナリオ16(60)	真魔剣アルハザード

闇

シナリオ17(61)	闇の使者
シナリオ18(62)	波頭に散りて
シナリオ19(63)	ツインキャッスル
シナリオ20(64)	帝国最後の日
シナリオ21(65)	闇の伝説へ

覇道

シナリオ17(66)	覇者の道
シナリオ18(67)	青竜の炎
シナリオ19(68)	帝王ベルンハルト
シナリオ20(69)	神々の遺跡
シナリオ21(70)	ネオ・グロリア

分岐の条件

●シナリオ16（60）……戦闘開始時、ボーゼルの味方になるとシナリオ17（61）。敵になると17（66）へ進む。そのほかキャラメイク時の質問で、闇を「崇拝の対象」と答えていると、そのまま帝国軍が敵になり17（61）。「邪悪な敵」と答えていた場合は、帝国と闇の軍勢の両方が敵になり17（66）へ進む。どちらにせよ難易度は高いぞ。

▶選択ができない場合、強制的に闇のシナリオへ進む。

闇　傭兵の力を利用して戦うベシ

闇の軍勢は歩兵、魔法使い、盗賊、それにモンスターで構成されているぞ。一見するとバランス的に問題がありそうだが、そこはモンスターをクラスチェンジさせれば補うことができる。飛兵や騎兵にチェンジさせていこう。また傭兵も活用していこう。

◀回復魔法はリアナが使えるので、戦いは意外とラクなのだ

▶モンスタータイプの指揮官は、弱いので傭兵で補う。

覇道　エルウィンを強くして乗り切ろう

歩兵、魔法使い、盗賊、モンスターと、構成は闇の軍勢とほぼ同じ。だが軍勢の合計がたったの6人。それに回復魔法の専門家もいないので、戦いは試練の連続になるぞ。そんな中で勝ち抜いて行くためには、やはりダメージを受けたらすぐに治療コマンドを使用。自分で回復しつつ、じっくりと進んでいくことが大事だ。あと単独行動は禁物！　戦うときはできるだけ複数で対応すること。

◀エルウィンの変貌ぶりが超楽しい。難しいけど遊ぶ価値アリだ。

隠しシナリオ&アイテム完全大紹介

物語や登場キャラとならび、ギッシリ詰め込まれた隠し要素も「ラングリッサー」の魅力の1つ！　特に隠しシナリオは趣向を凝らした爆笑モノの演出が盛りだくさんなので、チャレンジしてみて損はナシだぞ。ここでは隠しシナリオへの行き方や、貴重アイテムの隠し場所を一挙に公開だ。遊び漏れや取り逃しのないように細かくチェックしながら進めていこう。ちょっとズルイけど、面セレクトのウラワザを使えば意外とラクチン。やり方は下の欄外で紹介してあるぞ。試してみよう。

▲選択を間違えると入手できない。答え方もチェックだ。

座標の見方

▲（1，3）の場合なら、マップ左上から右に1マス、下に3マス移動したこの場所になる。もうわかったよね。

座標の基準となっているのはマップの一番左上。その場所を（1，1）として表されているぞ。例えば（2，3）という場合は、マップ左上から右に2マス。下に3マス移動した場所、ということになる。わかったかな？　指定の場所には必ず1度「待機」させること。そうしないと隠されているものを発見することはできないぞ。

『ラングリッサーII』隠しシナリオ

「II」にはX1～X3まで3つの隠しシナリオが用意されているぞ。行き方は、まず下に紹介したシナリオの指定の座標へ移動。そこに待機すると洞窟を発見！　といったようなメッセージが出るはず。その状態でシナリオクリアすると、最後に先ほど発見した洞窟を調査するか？　と聞かれるので「はい」と答える。これでOKだ。また、アイテムを入手できる隠しシナリオもある。下の表で、シナリオ番号や座標を確認しつつプレイしよう。

シナリオ	座標	行き先	注意点
6	（8，9） （2，6）	X1(71)「筋肉の神殿」	2つの座標の場所へ順番に行く
8	(33，17)	X2(72)「クイズでゴー!」	―
8(37)	(33，17)	X3(73)「どこかで見た連中」	―

『ラングリッサー』隠しアイテム表

「I」の隠しアイテムはちょっと少なめ。でも超貴重なルーンストーンが4つも入手できるぞ。残らず拾っていこう。シナリオ4のデビルアックスとチェインメイルは、どちらか一方しか入手できない。デビルアックスを売るとかなり高値で買い取ってもらえる。

シナリオ	座標	アイテム	入手の条件/注意点
3	(14，6)	ルーンストーン	―
6	(30，25)	デビルアックス	どちらか一方(※)
	(29，16)	チェインメイル	どちらか一方(※)
8	(1，18)	メサイヤンソード	―
11	(1，2)	ルーンストーン	―
16	(28，19)	ルーンストーン	―
	(6，7)	ルーンストーン	―
	(24，29)	クラウン	―

まんが／新潟県　高橋智子さん

●面セレクトのやり方……データロード画面で、ロードしたいデータにカーソルを合わせて「→・↓・↑・←・R1・□・スタート・セレクト・△・◎」と入力すればOK。

『ラングリッサーII』 隠しアイテム表

「II」には合計98の隠しアイテムが用意されているぞ。アイテムをもらうときに質問に正解しなければならないパターンが多いので、下に紹介した入手の条件はしっかりチェック！ 答えを間違えないようにしよう。また同じシナリオ内のアイテムで（※）印の付いているものは、どちらか一方しか入手できない。2つのアイテムを比べて使えそうなものをあらかじめ選んでから入手だ。

シナリオ	座標	アイテム&パラメータUP	入手の条件/注意点
1	(24, 5)	魔法耐性+10	「はい」を選択
	(18, 25)	AT+1	「はい」を選択
2	(4, 4)	スピードブーツ	「はい」を選択
	(21, 30)	AT+1	「はい」を選択
3	(2, 30)	スピードブーツ	「はい」を選択
4	(2, 2)	DF+1	「はい」を選択
5	(17, 9)	ルーンストーン	—
	(11, 4)	ルーンストーン	—
7	(13, 24)	AT+1	「はい」を選択
8	(37, 2)	魔法耐性+10	「笑いかけて…」を選択
9	(6, 3)	ルーンストーン	「手を伸ばす」を選択
10	(25, 28)	ミラージュローブ	「はい」を選択
11	(16, 24)	AT+3	「板をどかして…」を選択
12	(1, 2)	ルーンストーン	「はい」を選択
13	(7, 6)	魔法耐性+10	「はい」を選択（※）
	(19, 6)	移動力+1	「はい」を選択（※）
14	(4, 10)	グレイプニール	「はい」を選択
15	(21, 13)	最大MP+4	「はい」を選択
16	(7, 7)	グレイプニール	「はい」を選択（※）
	(29, 7)	オーディンのたて	「はい」を選択（※）
17	(29, 9)	ミラージュローブ	「はい」を選択
18	(27, 20)	ルーンストーン	「いいえ」を選択
	(7, 6)	グレイプニール	「いいえ」を選択（※）
	(22, 3)	グレイプニール	「手で…」を選択（※）
19	(18, 4)	AT+1	「はい」を選択（※）
	(13, 4)	最大MP+2	「はい」を選択（※）
21	(2, 10)	ルーンストーン	「はい」を選択
19(22)	(2, 10)	ルーンストーン	「はい」を選択
20(23)	(18, 4)	AT+1	「はい」を選択（※）
	(13, 4)	最大MP+2	「はい」を選択（※）
14(25)	(4, 10)	グレイプニール	「はい」を選択
16(27)	(21, 13)	最大MP+4	「はい」を選択
15(28)	(28, 12)	グレイプニール	—
17(30)	(15, 9)	グレイプニール	「はい」を選択（※）
	(21, 9)	オーディンのたて	「はい」を選択（※）
18(31)	(29, 9)	ミラージュローブ	「はい」を選択
19(32)	(27, 20)	ルーンストーン	「いいえ」を選択
	(7, 6)	グレイプニール	「いいえ」を選択（※）
	(22, 3)	グレイプニール	「手で…」を選択（※）
8(37)	(37, 2)	魔法耐性+10	「笑いかけて…」を選択
9(38)	(19, 15)	AT+1、DF+1	「AT・DFの上昇」を選択
	(19, 15)	最大MP+5	「MPの上昇」を選択
	(19, 15)	魔法耐性+5	「魔法耐性の上昇」を選択
10(39)	(15, 29)	オーディンのたて	「はい」を選択
	(22, 16)	クラウン	—
11(40)	(15, 4)	メサイヤンソード	レオンで取る

シナリオ	座標	アイテム&パラメータUP	入手の条件/注意点
11(40)	(16, 24)	AT+3	「板をどかし…」を選択
12(41)	(14, 11)	ミラージュローブ	「笑いかける」を選択
	(35, 6)	アーバレスト	「はい」を選択
	(10, 6)	最大MP+3	「いいえ」のあと「魔力」を選択
	(10, 6)	AT+1、DF+1	「いいえ」のあと「力」を選択
13(42)	(27, 33)	指揮能力上昇	「やとえる傭兵…」を選択
	(27, 33)	AT+1	「攻撃力…」を選択
	(27, 33)	DF+1	「防御力…」を選択
14(43)	(6, 3)	ルーンストーン	「手を…」を選択
15(44)	(26, 1)	ドラゴンスケイル	「いいえ」を選択
16(45)	(15, 9)	グレイプニール	「はい」を選択（※）
	(21, 9)	オーディンのたて	「はい」を選択（※）
17(46)	(18, 4)	AT+1	「はい」を選択（※）
	(13, 4)	最大MP+2	「はい」を選択（※）
19(48)	(4, 10)	グレイプニール	「はい」を選択
20(49)	(16, 29)	ルーンストーン	「左のはこ」を選択
21(50)	(6, 5)	フレイムランス	「はい」を選択（※）
	(12, 5)	ルーンストーン	「はい」を選択（※）
7(51)	(27, 20)	ルーンストーン	「いいえ」を選択
	(7, 6)	グレイプニール	「いいえ」を選択
18(52)	(21, 26)	オーディンのたて	「オーディン」を選択
	(15, 25)	フレイムランス	「はい」を選択
	(1, 2)	ルーンストーン	「はい」を選択
20(54)	(18, 4)	AT+1	「はい」を選択（※）
	(13, 4)	最大MP+2	「はい」を選択（※）
12(56)	(1, 2)	ルーンストーン	「はい」を選択
13(57)	(7, 6)	魔法耐性+10	「はい」を選択（※）
	(19, 6)	移動力+1	「はい」を選択（※）
14(58)	(27, 33)	指揮能力上昇	「雇える傭兵を…」を選択
	(27, 33)	AT+1	「攻撃力…」を選択
	(27, 33)	DF+1	「防御力…」を選択
15(59)	(26, 1)	ドラゴンスケイル	「いいえ」を選択
16(60)	(15, 9)	グレイプニール	「はい」を選択（※）
	(21, 9)	オーディンのたて	「はい」を選択（※）
17(61)	(22, 24)	ルーンストーン	「はい」を選択
19(63)	(27, 20)	ルーンストーン	「いいえ」を選択
	(7, 6)	グレイプニール	「いいえ」を選択（※）
	(22, 3)	グレイプニール	「手で…」を選択（※）
20(64)	(12, 5)	ルーンストーン	「はい」を選択（※）
	(6, 5)	フレイムランス	「はい」を選択（※）
21(65)	(21, 26)	オーディンのたて	「オーディン」を選択
	(15, 25)	フレイムランス	「はい」を選択
17(66)	(22, 24)	ルーンストーン	「はい」を選択
18(67)	(18, 4)	AT+1	「はい」を選択（※）
	(13, 4)	最大MP+2	「はい」を選択（※）
21(70)	(29, 16)	ドラゴンスレイヤー	「ドラゴン…」を選択
X1(71)	(9, 3)	ルーンストーン	「はい」を選択
	(15, 6)	DF+1	「はい」を選択
	(16, 6)	AT+1	「はい」を選択
	(22, 3)	AT+2	「はい」を選択
	(16, 10)	鉄アレイ	「はい」を選択
X3(73)	(15, 5)	アサルトスーツ	「はい」を選択

まんが／神奈川県 長谷部九里さん

ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1
虹色の青春

●発売日／'97年7月10日●価格／¥4,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、M

©1994 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

アルバムを完成するための イベントタイムチャート&エンディング条件を極める!!

このゲームのすべてのイベントやミニゲームを制覇するための、チャートと条件を詳細に記したぞ。イベントタイムチャートでは、虹野さん以外の女の子のイベント発生条件と発生日もしっかりチェックしてある。1回目のプレイですべてのイベントを発生させられなかった人も、これで好きな女の子のイベントをバッチリ見られるはずだ。さらに、アルバムを完成させるために必要不可欠なミニゲームの攻略法も載せてあるので、サッカーゲーム以外のミニゲームはこれで完璧にクリアできるだろう。そして、締めくくりは3つのエンディングを見るための条件。これさえあれば、今までノーマルエンドしか見たことがない人でも、ほかのエンディングを見ることができるぞ。

ここまで詳細に説明してしまうとゲームがつまらなくなるような印象を受けるかもしれないけれど、ストーリーの演出がしっかりしているから大丈夫。むしろ一度クリアしてしまった人にとっては、テンポを損なうことなく、よりドラマを楽しむための手助けとなるだろう。

◀サッカーの練習は、とりあえずクリアすればいつでもできるから割愛した。角度と蹴る強さが合っていれば、そう難しくはないしね。

また、下のイベントタイムチャート内で< >に囲まれた数字は、全70枚のアルバムに対応している(⑤なら、アルバムの5番目の写真)。アルバムを完成する際の参考にしてほしい。

◀ロードしてプレイするときは日付に注意。前日の夜にセーブしているから1日前を選ぼう。

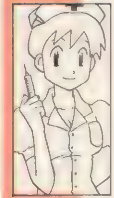
虹野さんとの友好度を知るには?

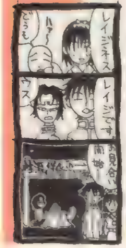
虹野さんとの会話で「俺について」を選び、それに対する答えで友好度がわかる。

LV0 →「～同じクラブの友だちよね?」
LV1 →「～いいお友だちよね?」
LV2 →「ステキなお友だちよね?」
LV3 →「何でも話せる大切なお友だちよ」
LV4 →「一番大切なお友だちよ」

また、虹野さんに対する呼び方も友好度によって変更することができる。

LV0～1 →「虹野さん」、「虹野」
LV2～3 →「虹野さん」、「虹野」、「沙希ちゃん」
LV4 →「虹野さん」、「虹野」、「沙希ちゃん」、「沙希」





まんが／山形県 魚屋さん

イベントタイムチャート

4月18日(金)
●部活前、虹野さんとの語らい。<①>
●レギュラー発表。<②、③、④>
●部室に虹野さん&みのりちゃん登場。<⑧>
◎この日以降のグラウンドでのイベント&部活イベント
・みのりちゃんと仲良くなる前なら、グラウンドで6回以上続けて虹野さんと話すと邪魔をしにくる。<⑤、⑥>
・球拾いがパーフェクトにできれば、ボールが当たったあと、虹野さんに膝枕をしてもらえる。<⑦>

4月19日(土)
●好雄からダブルデートのチケット入手。<⑨>
●詩織を呼べば必ず会話ができる。<㉒> この日以降、詩織と仲良くなっていれば中庭でのイベントが発生。ただし、2回目に中庭に行ったときのみ。<㉓>
●初めて自分の教室から移動(ほかにイベントが発生していない場合)すると鏡さんとその親衛隊に会える。これ以降1/6の確率で、再び廊下で会える(最高5回)ようになる。<㉚>
●この日に限らず、初めて体育館に行くと優美ちゃんに会える。<㉔> 仲良くなっていると屋上に行くことができる。
●虹野さんに遊園地のチケットを渡す。

4月20日(日)
●ダブルデート。<⑩、⑪>
◎デート中のイベント
・栗林みえちゃんと遭遇。(エントランスの自動販売機でジュースを3回飲むか、ジェットコースター前のハンバーガーショップでハンバーガーを1回食べればOK)<⑫> トイレから戻ったあともみえちゃんと話をすることができる。
・お化け屋敷で手をつながずに、はぐれてしまう。<⑬>
・観覧車に乗る。<⑭(虹野or如月)>

4月21日(月)
●如月さんから「サッカーの上達法」を借りるために図書館へ。<㉖> (見つけられない場合は、後日好雄から手渡される。ちなみに本は返却箱の中にある) この日以降、如月さんと仲良くなると中庭でのイベントが発生。ただし、中庭で6回以上如月さんと会話すること。<㉗>
●グラウンドで虹野さんとダブルデートの語らい。
●体育館に優美ちゃんを訪ねると、そのまま屋上へ。

4月22日(火)
●この日以降、鏡さんのイベントが発生していなければ、一定確率で実験室に入れるようになり、紐緒さんと知り合いになれる。<㉘> その後、実験中の紐緒さんを見て、後日机の上の設計図を見つけ、さらに後日机の上の手紙を見つければ中庭でのイベントが発生する。<㉙> ちなみにベンチのボタンは、どちらを押しても結果は同じ。
●21日に「サッカーの上達法」を見つけていない場合、好雄が本を持ってくる。
●好雄が「虹野さんが部活をやめる」という話をしにくる。
●虹野の教室へ向かうとみのりちゃんと遭遇。<⑮>
●何度か図書室へ行くと如月さんに遭遇。真実を告げられる。
●グラウンドでみのりちゃんとの語らい。
●夜練で虹野さんと遭遇。この日以降、夜練に虹野さんが付き合ってくれる。<⑯、⑰、⑱>

4月23日(水)
●詩織と話していれば、放課後、好雄が登場したときにいじめられる。
●教室を出ると虹野さんとみのりちゃんに遭遇。27日の買い物に誘われる。<⑲>
●部室でみのりちゃん登場。一方的に怒られる。<⑳、㉑>

4月24日(木)
●昼休み「虹弁」イベント発生。<㉜、㉝>
●部活前、グラウンドで虹野さんとの語らい。
●この日から30日までの間(休日を除く)にグラウンド整備後のフリーキックイベント(レベル10をクリアしていること)が登場。成功するとみのりちゃんとの部室イベントが起こるようになる。<㊼、㊽、㊾>

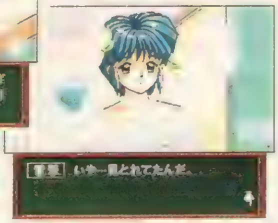
4月25日(金)
●特に固定イベントはない。虹野さん以外の女の子とのイベントを見たり、虹野さんとの友好度を上げるために使おう。

◉ブティックのミニゲーム必勝法

まずニット、スカート、スカーフをすべて同色にして、1つ1つ色を試していこう。すると最高7回で使っている3つの色はわかるはずだ。では残り3回でいかに正解を導き出すか？ 例えば、使っている3色が赤と青と黒に確定したときのことを考えてみよう。ニット→スカート→スカーフの順に赤→青→黒として、「同じ色が1色」と言われたら赤→黒→青or青→赤→黒の2つの組合せで、「色は全部正しい」と言われた場合は青→黒→赤or黒→赤→青の2つの組合せで試せば、そのどれかが正解になる。このパターンを応用すればノルマの10回以内でクリアでき、虹野さんのウェディングドレス姿を見ることができる！

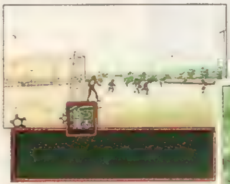
▶ごほうびグラフィックのウェディングドレス姿を見ることができる。画面をスクロールできないのがちょっと残念だ。

◀このメッセージが表示されたらあとは簡単。色を1カ所ずつずらしていけば、2回以内に正解が導き出されるだろう。



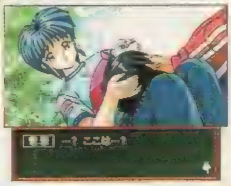
◉球拾いの法則

ある特定の球を取ったとき、その球があった場所とその両隣りには新たに球が出現しない。その代わり、それ以外の場所に球がない場合、新たに球が出現する。このことを踏まえて、なるべく外側の方（両端は最初に取らないこと）から球を取っていけばわりと簡単にクリアできるぞ。



▲ここまでくればクリアしたも同然。あとはこの2つのボールを拾って、ボール入れに入れるだけ。

▼これでこの画面に。これとウェディングドレス姿だけは、ミニゲームをクリアしていないと見ることができない。



3つのエンディング条件

①バッドエンド

フリーキックでレベル8をクリアできていないか、女の子を怒らせている場合、バッドエンドになる。本編のバッドエンドのテイストも加味されているので、一度見てみるのもおもしろいだろう。

②ノーマルエンド

虹野さんとの友好度が高く、フリーキックでレベル10をクリアしている状態で、女の子を怒らせていない場合はこのエンディングになる。ちなみにスタッフロールは表示されないのだ。

③ハッピーエンド

虹野さんとの友好度が高く、さらにみのりちゃんとボール磨きをする状態になっていること。また、フリーキックでレベル10をクリアしていて、女の子を怒らせていない場合。あとは見てのお楽しみ！

4月26日(土)

●優美ちゃんと1度屋上に行った後、仲良くなっていて「今度の休みプロレスに行く」という話を聞いた日がこの日以前であれば、28日以降に優美ちゃんの必殺技イベントが見られる。<㉕>

4月27日(日)

●買い物

◎買い物中のイベント

・駅前での語らい。<㉞>

・スポーツショップへ行く。(靴の陳列棚を2回クリックすると虹野さんが戻ってくる)

・スポーツショップに行った後、会話をすると映画館と喫茶店とブティックに行けるようになる。

・映画館で映画を見られる。上映後、映画館前で虹野さんと映画について話ができる。<㉟>

・ブティックで店長の出題するミニゲームをクリアすれば、虹野さんのウェディングドレス姿が見られる。<㊲、㊳>　この後、虹野さんに服を買ってあげることもできる。ちなみにミニゲームに失敗しても友好度は下がらない。

・喫茶店でお茶を飲みながら虹野さんと語らうことができる。<㊱>　オススメは「パフェについて」を何度も聞くこと。

・上記すべての場所に行っていれば、夕暮れの駅前から「きらめき中央公園」に行くことができる。<㊴、㊵>

4月28日(月)

●優美ちゃんと1度屋上に行ったあと、仲良くなっていて「今度の休みプロレスに行く」という話を聞いたのがこの日以降であれば、30日以降に必殺技イベントが見られる。<㉕>

●詩織、如月、紐緒、優美の4人と一定以上仲が良くなっており、特別なイベントを2つ以上見ていない状態で、優美ちゃんと屋上に行っていれば、この日に鏡さんの屋上イベントが発生する。また、この日に発生しなくても、30日、5月1日にも条件さえ満たしていればチャンスはある。<㉛>

●27日に買い物を済ませていれば、29日のスポーツセンターに誘われる。

●この日以降、友好度レベル4以上で「虹弁」をもらっていて買い物が済んでいれば、夜練に虹野さんが弁当の差し入れをしにきてくれる。<㊶>

4月29日(火)

●スポーツセンター<㊷、㊸>

◎野球ブース

・虹野さんにバッティングのアドバイスをして打たせることができる。(複数回可)<㊹>

・自分が打とうとすると、伊集院に「スーパーエクセレントバッティングブース」に連れて行かれ、デッドボールで気絶してしまう。(複数回可)<㊺>

◎サッカーコーナー

・レベル16をクリアするとプールに入りたくなる。

◎プール

・サッカーコーナーでレベル16をクリア後、プールに3回行くと虹野さんの水着が見られる。1回目は門前払い、2回目は外井に邪魔され、3回目でやっと見ることができる仕組み。<㊻>

4月30日(水)

●特に固定イベントはない。虹野さん以外の女の子とのイベントを見たり、虹野さんとの友好度を上げるために使おう。

5月1日(木)

●4月30日と同様。

5月2日(金)

●放課後、階段の踊り場で虹野さんとみのりちゃんに遭遇。ただし、買い物を済ませていることが条件。<㊿、51>

●夜練で虹野さんと遭遇。<52、53、54、55>

5月3日(土)

●2回目のダブルデート。<56>

●デート後好雄の家で、優美ちゃんと3人で遊ぶ。

●神社から虹野さんの家へ<57、58、59、60>

◎デート中のイベント

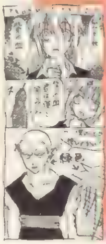
・紐緒さんがヒーローショーになぐり込む(結果のみ)。

・観覧車に乗る。

5月4日(日)

●対抗試合当日<61〜70>（ただし、70までアルバムに書き込まれるのはハッピーエンディングを見たときのみ）

まんが／愛知県 萊悠季さん



ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

●発売日／97年7月4日●価格／¥5,800
●メーカー／SNK
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、2P対戦可

©SNK 1996

『'96』ならではの格闘システムをマスターして対戦を勝ち抜け!

NEO−GEOでは3作目、PSでは2作目となるこの『KOF'96』。格闘システムが前作までとは大幅に変更されているので、この『'96』独自の戦い方を見出さない限り、勝利はおぼつかない。ここでは、緊急回避、ダウン回避、ジャンプ、投げはずしをメインに、システム面で特に注意しておきたいことを説明するぞ。これらのシステムは次回作『'97』のアドヴァンスドモードで、そっくりそのまま（一部はエキストラモードでも）使うことができるので、覚えておいて損はないはずだ。98年の春に移植が予定されている続編の『KOF'97』で、友だちに差をつけられないように、練習の意味も含めて今からこのゲーム独自のシステムをマスターしておこう。

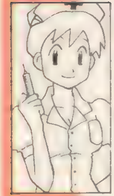
▶緊急回避やガードクラッシュなど、新システムが満載。

◉緊急回避

✚キーを前に入れている状態で弱P＋弱Kの同時押しを行うと前方に、✚キーをニュートラル、もしくは後ろに入れている状態で弱P＋弱Kの同時押しを行うことで後方に、それぞれすばやく転がることが可能。前作までの避けに変わるアクションがこの緊急回避だ。このときは一定時間無敵になっているので、相手の攻撃をすり抜けることができる。また、パワーゲージがMAX状態なら、この緊急回避でガードキャンセルすることも可能だ。有効な手段なので、ぜひマスターしよう。

▲相手が削りにきたときも、パワーゲージMAXなら……。

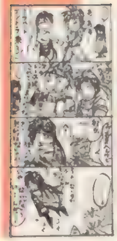
▲ガードキャンセル緊急回避で、相手の後ろを取れるのだ。



◉ダウン回避

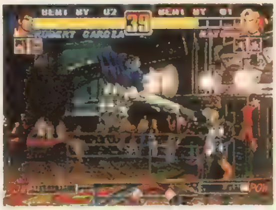
相手の吹っ飛ばし攻撃や一部の必殺技、しゃがみ強キックなど、転倒してしまう技を喰らったとき、着地の瞬間✚キーをニュートラルにして弱P＋弱Kを同時押しすると、後ろに小さく転がってすぐに起き上がることができる。ダメージを軽減することは残念ながらできないが、無防備に転倒しているところを相手に跳び込まれるなど、攻撃の主導権を渡さないですむのだ。ダウン回避をして不利になることは一切ないので、クセにしてしまうといいだろう。ただし、クラークのローリングクレイドルなど、一部の技はダウン回避することはできないので注意。

◀起き上がりに技を重ねられないためにも、ダウン回避を覚えよう。



◉3種類のジャンプ

✚キーを↑（↖↗含む。以下同）に入れる通常のジャンプに加え、この『'96』からは3種類の新たなジャンプがシステムとして組み込まれた。まず、✚キーを一瞬だけ↑に入れる小ジャンプ。これは、非常に低い軌道で短い距離を飛ぶ。しゃがんでいる相手に奇襲をかけるのに便利だ。✚キーを↓（↙↘含む。以下同）に入れたあとすぐ、一瞬↑に入れると中ジャンプ。低い軌道で長距離を飛ぶぞ。✚キーを↓に入れたあとすぐ↑で大ジャンプ。普通のジャンプの高さで、長距離を飛ぶのだ。それぞれのジャンプは、使い方が微妙に異なるぞ。しっかり把握しておこう。



◀離れた距離からすぐに近づきたいときは、中ジャンプだ。

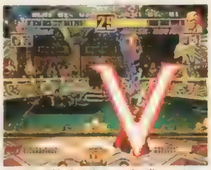
◉投げはずし

確実にある程度のダメージを与えることができる攻撃として重宝する投げだが、このゲームではあまり多用しないほうがいいかもしれない。というのも、つかまれた瞬間に弱P＋弱Kを同時押しすると、投げをはずすことができるからなのだ。この投げはずしは、成功すればダメージは一切ないうえに硬直時間も投げた方、抜けた方ほぼ同じなので、そのあとの読みあいは全くの互角状態。コマンドも簡単だし受付時間も結構長いので、投げ技は近づいて投げる、という手順によるリスクの割に、得るものが少ないのだ。ただし、必殺技扱いの投げははずすことができないぞ。

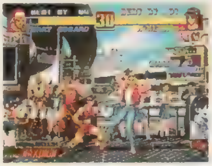
▶投げられそう、というのを見てからコマンドを入れても間に合う。

◉その他のシステム

ここまでに説明した新システムのほかにも、新システムはいくつか用意されている。中でも特に重要なのがガードクラッシュ。これは、ガードしている相手に一定時間内、一定数以上の打撃を叩き込んだ場合に発生する効果で、相手のガードを崩しつつよろめかせられるのだ。もちろん、ここで追撃することもできる。ガードクラッシュまでの受付時間と攻撃の回数は決まっているので、ある程度なら狙っていくことも可能だ。



▲また体力ゲージ点滅、パワーMAXで超必殺技が強力に。



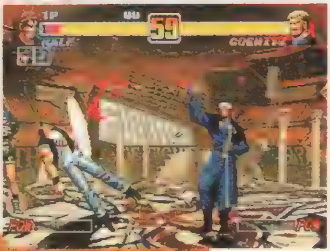
◀ガードクラッシュすると、相手のパワーゲージを0にできる。

まんが／岡山県　紫阿さん

『'96』の2人のボスキャラを使って戦おう!

ちづる&ゲーニッツ使用コマンド

キャラクター選択画面でスタートボタンを押しながら↑+◎、→+◎、←+⊗、↓+◎の順にコマンドを入力すれば選択可能になる



PS版『'96』では、上記のコマンドを入力することで、『KOF』シリーズ最強ボスの呼び声も高い、神楽ちづるとゲーニッツを使用することが可能！　この2キャラは、VSモード、対COMモードのどちらでも使うことができるぞ。しかも対COMモードの場合、ちづるが草薙京、八神庵とチームを組んだときに限り、オリジナルのエンディングが用意されているのだ。ただ注意してほしいのは、この2人のボスキャラはメモリーカードにセーブしておくことができない、ということ。ソフトを起ち上げるたびにコマンドを入力し直さなくてはならないのだ。この2キャラの基本的な戦い方、必殺技コマンドはここで紹介しておくので、参考にしてもらいたい。

▲2人とも、対COM戦では1人でチームに挑んでくるだけあり、かなりの実力。

◀一応ちづるとゲーニッツでチームを組むこともできる。もはやメチャクチャ。

※コマンドは、キャラクターが右向きのときのものです。

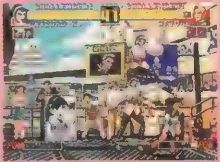
神楽ちづる

トリッキーな動きをモノにしろ!

敵に回すと何をしてくるかわかりづらく相手にしづらいキャラだが、自分で使ってみるとそれも道理と思えるはず。通常技からしてトリッキーなモーションで、思い通りに操るにはとにかく熟練を要するのだ。まず通常技の性能を知ることは基本として、ここでは特に注目したい必殺技を紹介しよう。ちづるの必殺技は、自分の分身を使って攻撃するというものが多い。この分身は、扱いが飛び道具となっているうえに、本体と見た目がそっくり同じなため、攻撃判定がとにかく大きいのが魅力だ。通常技が扱いづらいという理由から、接近戦はなるべく避けた方が無難なので、神速の祝詞をうまく利用して、アウトレンジで戦うようにしよう。接近されたら、天神の理で突き放す。ちなみに、この場合ボタンによって、分身を飛ばすのと分身を残して自分が飛び上がるのとを出し分けることが可能だ。

▲零技の礎は攻撃力は低いが敵の必殺技を一定時間封じられる。

▼三籟の布陣は、本体も動ける。上下にガードを揺さぶろう。



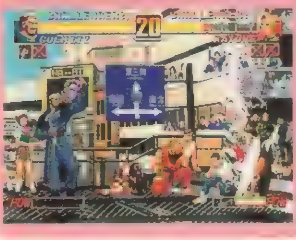
神楽ちづる必殺技コマンド

技名	コマンド
令月	投げ間合いで←or→+□
回天	投げ間合いで←or→+△
天神の理	→↓↘+×or□
神速の祝詞	→↘↓↙←+×or　or□or△
神速の祝詞・天瑞	神速の祝詞中↓↙←+同じボタン
玉響の瑟音	←↙↓↘→+×or□
零技の礎	↓↙←↙↓↘→+×or□
三籟の布陣	↓↙←↓↙←+　or△

ゲーニッツ

神業ともいえる読みを会得できるか!?

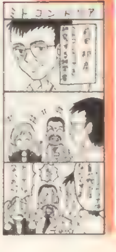
対COM戦では最終ボスとして登場し、近寄ることさえままならなかったゲーニッツ。実際ポテンシャルは高いはずなのだが、さすがに人間が使うとCOMのような超読みが不可能なので、さほどの強さは感じられない。COMの最終兵器ともいえるヨノカゼは、相手の位置、動くタイミングを完璧に読み切らないと、そのスキの大きさゆえに使える技となり得ないのだ。ヒョウガも、似た理由であまり有効な必殺技とは言えない。よって、ここはワンヒョウ・トコブセとマメツに頼ることになる。幸い超必殺技はどれも強力なので（とはいえ、COMのような破壊力は期待するべくもない）、通常技をメインにこれらの技をからめてパワーゲージをため、超必殺技で大ダメージを狙っていく、という戦いかたが有効となるぞ。……なんか、人が使うと途端に弱体化しちゃうのね、彼。



◀「ここですか!?」見事当たったらご喝采。あのヨノカゼが、墜ちたものです……。

ゲーニッツ必殺技コマンド

技名	コマンド
メイフノモン	投げ間合いで←or→+□
ソウカツサツ	投げ間合いで←or→+△
ヨノカゼ	←↙↓↙→+×or　or□or△
ワンヒョウ・トコブセ	↓↙←+×
ワンヒョウ・マメツ	↓↙←+□
ヒョウガ	↓↙←+　or△
真八稚女・ミズチ	↓↙←↙↓↙→+×or
真八稚女・ジッソウコク	(パワーMAX時)↓↙←↙↓↘→+×or□
ヤミドウコク	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+□



まんが／兵庫県　亜斉さん

ゼロディバイド2
ザ・シークレットウィッシュ

●発売日／97年5月25日●価格／¥5,800
●メーカー／ズーム
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、2P対戦可

©ZOOM 1997

ボス&隠しキャラ4体の完全コマンド表を掲載!!

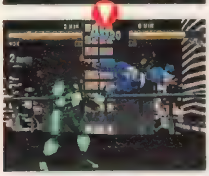
NOX

◉多彩な足技で相手を翻弄しろ!

NOXは、ZEROをベースにしたキック系の技を得意とするキャラクターだ。空中コンボは、FC0300で相手を浮かし、3F3Fから3F3F3F80を叩き込んでいく。相手を浮かしてから、落下中に3F3Fへつなげるタイミングがポイントで、高さはNOXの頭部を目安にしてパンチを出すとちょうどいい。

通常技では、出の速い中段攻撃を持っているので、下段キック、またはパンチから0300や017Aを狙っていくと効果的だ。また、中距離から相手の攻撃に合わせてACをカウンターで狙っていくのもいいぞ。

◀ニーキックがヒットすれば、相手は空中に浮くのでチャンス!!



◀このくらいの高さで3F3Fをヒットさせるのがポイントだ。

コマンドリスト

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
0300	→K	中	30
017A	→P	中	16
06017	→→P	中	24
060300	→→K	下	16
0380	↘K	上	40
AC	K+G	中	30
0200	←K	上	11
FC	←P	上	20
BD	↘P	中	26
0404017	←←→P	中	40
017C	←P+K	中	24
032C	→K+G	上	30
6B	P+G	上	50
060401A6	→←→P+G	上	60
026D	↓↓P+G	上	50
E9	↘P+G	下	60
6B/OB	P+G	上背	50
FC/OC	←P	上左P	30

コンビネーションリスト

コンボ名	コマンド	攻撃位置
3F3F	PP	上上
3F80	PK	上上
8080	KK	上上
3F3F3F	PPP	上上上
3F3F80	PPK	上上中
3F3F3F80	PPPK	上上上上
017A80	→PP	中中
017A3F80	→PPK	中中上
020080	←KK	上中
020100	←K↓K	上下
FC0300	←P→K	上中
FC0100	←P↓K	上下

EVE

◉強烈な空中コンボを常に狙え

長い手足を利用した、多彩な攻撃を得意とするラスボスのEVE。オススメの空中コンボは、ラヴ・アッパー2発からラヴ・タイフーン、またはラヴ・トルネードへつなげるパターン。2発目のラヴ・アッパーを当てるタイミングがポイントで、かなり高い打点でヒットさせないと次のコンボへつなぐことができないのだ。ボタンを連打してもダメなので、ちゃんとタイミングを見計らって2発目のラヴ・アッパーを出すこと。

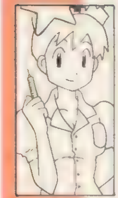
またEVEは、固有技と返し技が充実している。持っているほとんどの技が中段ということもあり、NOX同様、いかに相手に下段攻撃を意識させるかが勝負の鍵となる。中段を怖がって立っているようなら投げを決める。

コマンドリスト

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
ラヴ・アッパー	↘↘P	中	30
ラヴ・ミサイル	←↙↓↘→P	中	34
ラヴ・スラッシャー	→P+K	中	22
ラヴ・アーチキック	←K	中	30
ラヴ・サマー	↘K	中	40
クール・ラヴ・サマー	↙K	中	30
ステッピン・ラヴ	P+K	下	12
ラヴ・エルボー	→P	中	22
ミドル・ラヴ	→K	中	30
ラヴ・タックル	←→P	中	25
ラヴ・ストライク	←K+G	中	30
ラヴ・テスター・ハイ	←P+K	上	25
ラヴ・テスター・ミドル	↙P+K	中	23
ラヴ・テスター・ロー	↓P+K	下	23
ラヴ・プレッシャー	↘P	上	12
ラヴ・ターンパンチ	←←P	上	14
ラヴ・ターンキック	←←K	上	22
ラヴ・ジェラシー	P+G	上	50
ラヴ・エスカレーション	↘←P+G	上	60
ラヴ・スレイヴ	↓↑P+G	上	60
ラヴ・アタック	↘P+G	下	50
ラヴ・キラー	P+G	上背	50
ラヴ・ピッカー・ハイ	←P+K	上左P	30
ラヴ・ピッカー・ミドル	↙P+K	中左P	40
ラヴ・ピッカー・ロー	←P+K	中K	30
ラヴ・ゲッター	↓P+K	下左P	40
ラヴ・キャッチャー	↓P+K	下左K	40

コンビネーションリスト

コンボ名	コマンド	攻撃位置
ラヴ・ドライブ	PP	上上
ラヴ・キッカー	PK	上上
ラヴ・マシーン	PPP	上上上
ラヴ・ウインドウ	PPK	上上中
ラヴ・タイフーン	PPPK	上上上中
サマー・オブ・ラヴ	PPP↖K	上上上中
ラヴ・ハリケーン	PPKK	上上中中
ラヴ・トルネード	PPKKK	上上中中上
ラヴ・レイド	↓KK	中中
ラヴ・アサルト	↓KKK	中中上
ラヴ・スマッシュ	←K+GK	中中



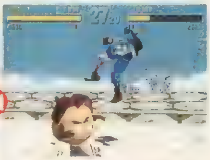
まんが／神奈川県 和泉理乃さん

NECO

◉リーチの短さをカバーして戦うのだ

前作に隠しキャラとしても登場したNECOが再登場。固有技の総数がほかのキャラに比べて少なく、リーチは相変わらず短いため、実戦的なキャラでないことは確か。前作で猛威を振るった通常の投げ技がなくなったばかりか、コマンド投げすら用意されていない。これでは、ただ表情の豊かなお笑いキャラに終わってしまう。そんな中、イマイチ使えないが男らしい新技がいくつか追加されているので紹介しよう。〝おまえに届けたいこの俺の拳〟は、拳を後ろに振り上げてタメを作り、ステップを踏んでから相手に拳をぶち当てる技。地面でバウンドした相手にダウン攻撃代わりに当てることができる。〝この俺のたおやかな足払い〟は、スライディングのように相手の足下を狙うキック。モーションが大きいため、動きが読まれやすいので注意。〝この俺のエグゼなんとかー〟は、ZEROのエグゼブレイカーと同じ技。これは中距離からの奇襲として便利な技。COM戦では、中距離を保ち、相手の技の出始めをつぶす感じで使っていこう。

▲〝この俺のたおやかな足払い〟でリーチをカバー。



▲カウンターで〝この肘でおまえの〜〟をヒットさせる。

▶パンチ2発から〝この切れ味には俺も恐怖したよ〟を狙っていく。パンチからのタイミングがかなりシビアなので練習しよう。

▲相手が浮いたらダッシュで間合いを詰め、パンチを当てよう。

コマンドリスト

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
あまりにも鋭いこの俺のサマー	↖K	中段	40
おまえに届けたいこの俺の拳	P+K	中段	30
この俺のたおやかな足払い	K+G	下段	30
この俺のエグゼなんとかー	←→P+K	中段	40
この肘でおまえのハートを直撃	→P	中段	24
この俺を受け止めてくれるかい	→→K	中段	30
そうあの日俺は海にいたのさ	↓K+G	下段	30
巻き込んでやろうこの俺の足で	←K	中段	30
この俺のおっとっとっとっと	↘P	中段	30

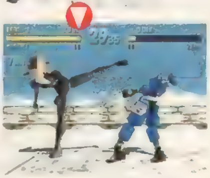
コンビネーションリスト

コンボ	コマンド	攻撃位置
熱き拳'97	PP	上上
超熱き拳'97	PPP	上上上
ハードに進化した俺の拳と蹴り	PPPK	上上上上
劇的にキマる俺の拳と下段蹴り	PPP↓K	上上上下
意外にもよく動く俺の足だった	↘KK	中中
この切れ味には俺も恐怖したよ	→P↘K	中中
この技はあの夏を思い出させる	P↓K	上下

MODOKI

◉空中コンボのバリエーションが魅力

空中コンボのバリエーションが豊富なMODOKI。相手を浮かせる技には〝痛いですか〟を使用し、できるだけ高い打点でもう1度〝痛いですか〟をヒットさせる。相手が頭の高さまで落下してきたら、すかさずコンビネーションの〝痛かったら言って下さい〟を叩き込む。この連携はタイミングと間合いが難しいので、お手軽に決めるなら2発目の〝痛いですか〟から〝ここはどうですか〟につなげるといいぞ。この場合も、すぐに〝ここはどうですか〟へもっていかず、その前にパンチを2発ヒットさせ、一瞬間をおいてから〝ここはどうですか〟へつなげれば、ヒット数が稼げるぞ。



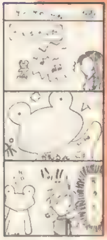
▲〝痛いですか〟で相手を浮かせたら、空中コンボのスタート!!

コマンドリスト

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
これは好きですか	←←P	上段	14
これも好きですか	←←K	上段	22
痛いですか	↘↘P	中段	30
下からこう	←↙↓↘→+P	中段	34
いやなんですか	→P+K	中段	22
こんなのも	←K	中段	30
あぁ	↘K	中段	40
あぁ最高	↙K	中段	30
いいね	P+K	下段	12
そのまま続けて	→P	中段	22
この感触	→K	中段	30
ほうら	←→P	中段	25
素敵だ	←K+G	中段	30
上もいいね	←P+K	上段	25
真ん中もいいよ	↙P+K	中段	33
下も最高だ	↓P+K	下段	23
はいっ	↘P	上段	12
たまらないよたまらないよ	P+G	投げ	50
一緒に登って行こう君と	↘←P+G	投げ	60
あぁこんなに凄いなんて	↓↑P+G	投げ	60
君が君が君が君が	↘P+G	下段投げ	50
僕は君をこんな風に	P+G	背後投げ	50
上やっぱり上だよ	←P+K	上段P返し	30
ほ、僕も真ん中が好き	↙P+K	中段P返し	40
はははははそぉれ	↓P+K	下段P返し	30
下だね?下なんだね?	↙P+K	中段K返し	40
はははははほぅら	↓P+K	下段K返し	40

コンビネーションリスト

コンボ	コマンド	攻撃位置
どうてすか	PP	上上
どんな感じですか	PK	上上
いいですか	PPP	上上上
ここですか	PPK	上上中
ここはどうですか	PPPK	上上上中
これはどうでしょう	PPP↖K	上上上中
ここもいいですか	PPKK	上上中中
痛かったら言って下さい	PPKKK	上上中中上
この辺はどうですか	↘KK	中中
効きますかそうですか	↘KKK	中中上
ではこれはどうですか	←K+GK	中上



まんが／岩手県　ぴぴりすさん

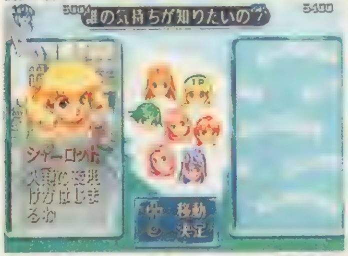
QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

●発売日／97年6月27日●価格／¥5,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／ETC
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、2P同時プレイ可

©CAPCOM CO., LTD

イベントシステムを理解して、思い通りの展開を楽しもう

クイズに答えながら、恋愛SLGの楽しさが味わえる！ 2つのジャンルの楽しいところを融合した、人気のクイズゲーム『虹色町の奇跡』。このゲームのポイントは、やはり恋愛SLGの要素。実はこれが結構クセモノで、ちゃんと手順を踏んでイベントをこなしていかないと、最終的に女の子と結ばれることはできないのだ。ここでは、それぞれの女の子と無事ハッピーエンドを迎えられるように、イベントを発生させるための条件について説明していくぞ。なお、このPS版ではルーレットを使わずに任意のマスに止まれるモードが用意されているので、「ストーリーを楽しむのが目的だ」という人は、こちらでのプレイをオススメする。ちなみに、イベントの発生に大きく関わってくる女の子の好感度は、その子に出会ったときだけ上げることが可能で、クイズの正解率が高ければ高いほど、より効果は高まるぞ。ストーリーを効率よく進めるためには、何よりもまず、クイズのための知識を増やすことが第一なのだ。



▲ちなみに女の子の好感度は、日曜日に妖精に会ってクイズに正解すれば教えてもらえるぞ。

ストーリーイベント

主に、キャラクターのシンボルがあるマスに止まると発生するイベント。各女の子のイベントが、ストーリーを追って順に発生する。ただし、女の子の好感度が一定の値に達していないとイベントは発生せず、通常のマスに止まったときと同じように扱われるぞ。このイベントを全部見ておかないと、ハッピーエンディングは迎えられない。

▲好感度の条件を満たしていると、マップ上のシンボルにハートマークがつくのだ。

ランダムイベント

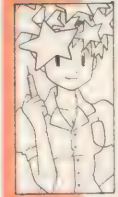
主に通常マスに止まることによって発生するイベント。これは、見なくてもストーリー展開やエンディングには差し支えないが、ストーリーをより楽しむためにもぜひ見ておきたいところだ。ただし発生条件からもわかるように、対象となる女の子を選ぶことはできない。この辺はもう運になってしまうのだ。

▲とにかくマメに通常マスに止まるしか手はない。ルーレットONだとよく見ることができる。

デートイベント

キャラクターのシンボルがあるマスに止まり、その時点で好感度が一定値まで達していなかったとき。普通ならば通常マスに止まったときと同じ扱いになるのだが、ある一定の期間内に上記の条件を満たした場合は、デートイベントが発生する。これも、ストーリーには影響はないイベントだが、発生条件が厳しい分、非常に楽しいのだ。

▲デートイベントの期間はキャラによってまちまち。期間が短いキャラには要注意。



2人の隠しキャラのイベント発生条件をチェック！

ファンの要望に応え、PS版では、アーケード版で人気の高かった妖精とリンツのストーリーが追加された。ただし、普通にプレイしていたのでは、まず見ることができないだろう。ここでは、彼女たち2人のストーリーを楽しむための条件を教えるぞ。もちろん、2人ともばっちりエンディングまで用意されている。また、この2人には好感度が設定されていないので、クイズで好感度を稼ぐ必要がない。ストーリーイベントも、ほかのキャラより簡単に見ることができるようになっている。メインのキャラに勝るとも劣らないハチャメチャな展開なのだ。

◀妖精とリンツ。さて、どっちのストーリーが好み？

妖精

まずルーレットはON/OFF、どちらのモードでもOK。日曜日のマスに3回止まると（連続して止まる必要はない）、4回目に止まったときから妖精のイベントが始まる。その後、日曜日マスに止まる度にストーリーが進展していく。ストーリーイベントは全部で12個。そのすべてを見て、ボスを倒したあとに誰にも告白せずに時間切れまで待てば、妖精とのハッピーエンディングだ。

◀ネコに羽を取られてお困りの様子。ここからストーリースタート。

リンツ

リンツの場合、ルーレットをONにしておくことが最低条件。で、ルーレットでリンツを8回引き当てる。すると、次にリンツを引き当てた時点からストーリーが始まるのだ。ストーリーイベントの条件は簡単で、ルーレットでリンツを引き当てる以外に、月末にも発生する。全5個のイベントを見て、最後に誰か適当な女の子に告白して振られれば、リンツとのハッピーエンディングを見られる。

◀やたらとかまってくる姿が、とってもカワイイのだ。

まんが／福岡県 RYU使いさん

ノーマルキャラ7人のワンポイント攻略もお届けしちゃいます

ここでは、本来のこのゲームのヒロインたち、7人の女の子とハッピーエンディングを迎えるための、ワンポイント攻略をお贈りするぞ。ちなみに、注意したいのがルート。このゲームでは、途中で進行ルートを選択することがあり、ルートによって登場する女の子とそうでない女の子がいるのだ。一部のキャラは、シンボルのあるマスが非常に少なく、あまり寄り道していると最後までストーリーイベントが終わらないことも考えられる。くれぐれも、ルートの選択は慎重にしよう。そして、狙っている女の子のマスには極力止まるように。

▶分岐ルートによっては、登場しない女の子もいる。注意！

森次めぐみ

めぐみは、最初の分岐で右に行かないと、そのあと登場することはない。最も多く登場するルートは、最初と次を右に行ったら、あとはすべて左に進むといい。ストーリーイベントの数がとにかく多いので、めぐみのシンボルが立っているマスには確実に止まって行こう。また、通常マスに頻繁に止まって好感度を上げ、イベントを円滑に発生させるようにしておけばなおグッド。

◀ストーリーイベントは19個。ちなみにこれは14個目のイベントだ。

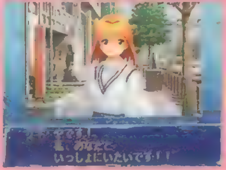
潮崎久美子

久美子は、決まったルートにしか立っていないという変わったキャラ。気になるルート選択の方針だけど、基本的に分岐点が来たら左を進むようにしていけばまず問題はない。途中で選択を間違えてしまうと、そのあとまったく会えない、なんてこともあるので気を付けよう。マスの数自体は少なくないので、ルートさえ間違えなければさほど苦労はしないはずだ。

◀ストーリーイベントは14個とめぐみに次いで多い。これは11個目のイベント。

想鐘サキ

サキも、決まったルートにしか登場しない。また、サキのマス自体も数が少ないので、確実にストーリーイベントを見るためにも、通常マスでできるだけ好感度を上げておきたい。ただ、サキの登場するルートはほぼ1本道（途中で分岐がほとんどない）なので、分岐を間違えたがためにアウト、なんてことはまずないはず。ルートは最初を右、次を左であとは道なりでOKだ。



◀ストーリーイベントは12個。このイベントは9個目だから、あと少しだ。

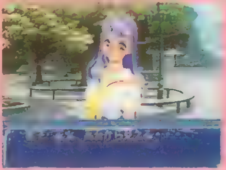
咲良絵美

絵美は、基本的にどのルートをたどっても、途中の分岐のどちらかで必ず登場するという攻略しやすいキャラ。彼女のシンボルが立っているマスの数は全体的に少なめだが、ストーリーイベントも、全キャラ中ダントツで少ない（！）ので、気にしなくても大丈夫だ。ちなみにもっとも効率の良いルートは、最初を右、次を左、とサキとまったく同じ道をたどればOKだ。

◀全7個のイベント中、これは4個目。サキとの同時攻略でも、狙ってみる!?

藤倉桃子

桃子は、どのルートをとっても登場するという、とにかく積極的なキャラ。何も考えずにプレイしていたら、桃子の好感度ばかり上がってしまった、というのはこれが原因である場合が多い。基本的にどのルートを取ってもいいが、オススメは最初を左、次を右、というルート。ストーリーイベント数も11と少ないし、おそらく攻略が一番ラクなキャラなのではないだろうか？



◀このイベントで10個目。彼女を狙う場合、普通にプレイしていれば問題はない。

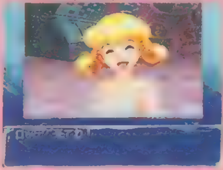
小嶋真由美

イベント数、シンボルの立っているマスの数と、双方の兼ね合いが非常に絶妙なバランスを保っているキャラ。決してイベント数が多いわけではないのに、1つのルートにあるマスの数が意外と少ないので、通常マスでしっかり好感度を上げておかないと、最後までストーリーが進展しないことが多いのだ。オススメの分岐選択は、右、右、右、左、右の順かな。

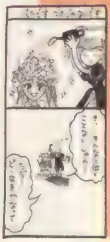
◀このイベントは8個目。全部で11個だから、あと3つ見ればOKだ。

シャーロット

シャーロットもサキ、久美子と同じく、決まったルートにしか登場しない。ストーリーイベントの数は全キャラ中2番目に少ないので簡単に思えるが、そのために必要な好感度の設定がそれなりにシビアになっているので、通常マスでしっかり好感度を上げておかないと、終盤で泣きを見ることになる。なお、オススメルートは最初を左、次を右、といったように桃子と同じだ。



◀このイベントは7個目。残る3つのイベントは好感度が100以上必要だ。



まんが／北海道　幕新さん

攻殻機動隊
GHOST IN THE SHELL

●発売日／97年7月17日 ●価格／¥5,800
●メーカー／SCE I
●ジャンル／3D・ACT・STG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

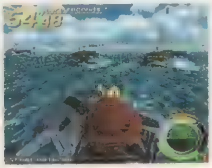
"フチコマ"に乗り込み、群がる敵を撃ち破れ!

この『攻殻機動隊』は、士郎正宗原作の同名コミックをもとにした3D・ACTだ。プレイヤーが操縦する自機"フチコマ"は、ジャンプや走行といった普通のゲームでお馴染みの動きだけでなく、壁や天井に貼りつくといった斬新なアクションも可能。原作さながらの迫力ある戦闘を楽しめるぞ。クオリティの高いビジュアルシーン（ステージ間のデモ）がマニアからも好評だった作品だけに、どうせプレイするなら、最後までミッションをクリアしてみたいもの。そこで、ここでは各ミッションをクリアするために、重要なポイントを紹介しよう。

基本1◉連射とタメ撃ちの使い分け

攻撃ボタンを連打すると、フチコマはバルカンを連射してくれる。バルカン攻撃は1発あたりの威力はあまりないけれど、発射までの時間を待つ必要もなく、連続的に攻撃できるのが特徴だ。また、攻撃ボタンを押しっぱなしにして、ターゲットを捕捉した状態で攻撃ボタンを放せば、敵を自動追尾するミサイルを発射する。このミサイル攻撃は、一発あたりの威力の高さと、自機の正面以外の敵にも攻撃を加えられるのが特徴だ。どちらの攻撃が有効か考えながら、ケースバイケースで使い分けつつ戦っていこう。

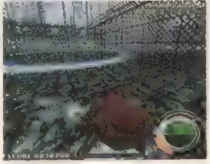
▲ミサイル攻撃は、相手を自動追尾してくれるのが特徴。



▲高速スクロールするステージでは、連射の方が有利。

基本2◉回転移動はとても便利

多くの3D・ACTがそうであるように、この『攻殻機動隊』でも敵の攻撃回避は重要になる。しかし、この『攻殻機動隊』の場合、正面に捉えた敵が攻撃をしてきたとき、✚キー左右だけでは振り切れないし、ジャンプを使っても、相手の攻撃を避けつつ攻撃を加え続けることは難しい。そんなときは、「L1+✚キー右」「R1+✚キー左」という操作で、常にターゲットを正面に捉えたまま相手の周囲を移動することができる。この動きはボス戦などに有効なので、必ずマスターしよう。



◀横移動を使えば、敵の攻撃の大半は避けることができるぞ。

基本3◉ボムもしっかり使おう

このゲームでは、自機が破壊されると一定の場所まで戻されてしまう。その際ボムの弾数も元の数に戻るようになっている。つまり、ボムを残したまま死んでしまうのは、まったく意味のないことなので、強敵と出会ったときや、まとめてザコを処分したいときなどには、惜しまずにボムを使っていくようにしよう。ちなみに、各フィールドの一定の場所にはボム補充アイテムが必ず落ちているので、これらを回収しながらプレイすると、ゲームを有利に進めることができるぞ。

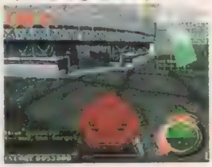
▶ボムアイテムを見つけたら、必ず回収。

通常ステージ ゲーム中にひかえる難関ポイントを総チェック

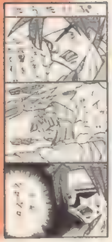
MISSION3◉見逃しにくい爆弾

このミッションでは、いくつかに分割されたエリアの中で、一定時間以内に爆弾を破壊する任務が待ち受けている。タメ撃ちでは効率が悪いので、バルカン攻撃をフル稼働にしてフィールドを突っ走り、爆弾がまとまって配置されている場所ではボムを利用しよう。基本的な攻略方法はこれでOKなんだけれど、ネックになってくるのが、上空や建築物内に配置された爆弾の処理だ。2つ目のエリア以降では、地表だけでなく高い場所もレーダーで確かめるようにして、そんな場所にある爆弾は先に叩くようにしていこう。「目につく爆弾は全て破壊したのに残り1つの爆弾が見つからない……」という人は、円柱型のビルに注目だ。このビルのとある場所には、内部に進入する通路が設けられていて、その奥に爆弾が配置されているのだ。ちなみに、ビルの壁はボムの爆風も完全に遮ってしまうので、ここではビル内に侵入してから確実に攻撃を加えないと、クリアはできないぞ。

▲上空の鉄橋の上にある爆弾は見つけにくいので注意。



▲円柱の建物は、下の方に入り口が設けられているのだ。



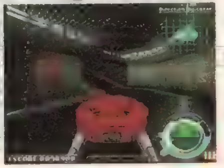
MISSION7◉ビルの上も見逃すな

ミッション7では、砲台型の敵を一定数破壊することが、クリアの条件になっている。砲台を見つけたら一気に接近してバルカンを叩き込むようにすれば、素早く破壊することができるぞ。なお、砲台のうちの2台は高層ビルの屋上に配置されていて、非常に発見しにくくなっている。レーダーに注目しつつ、発見したらビルを慎重に登って行き、攻撃するようにしよう。

◀ビルの上にターゲットが潜んでいることもあるのだ。

MISSION10◉地形の誤認に注意

このミッションで注意したいのが構造のわかりにくい地形だろう。螺旋状に上昇している通路は、円形につながったフロアだと思いこんでしまいがちだ。しかし、ここは通路をひたすら進めばゴールに近づけるので、同じ場所をグルグル回っているような錯覚を感じても、気にせずに進むようにしよう。ちなみに、通路脇に配置されたアイテムを回収しておくと、ボス戦が楽だぞ。



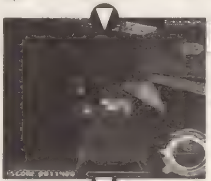
▶螺旋状の地形を上へ上へと登っていこう。

©SHIROW MASAMUNE／KODANSHA LTD. ©Sony Computer Entertainment Inc.／KODANSHA LTD.

まんが／京都府 関塚ともかおさん

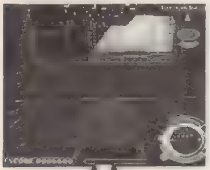
MISSION12◉ボスへの道は何処に？ 攻略ルートをチェック

最終ミッションでは、ザコの攻撃以上に、どちらに進めばいいかの判断が、最大のポイントとなる。今までのミッションとは違い、落下死と隣り合わせのジャンプもあるので、闇雲な移動は死に直結してしまうぞ。もっともわかりにくい中盤の進行ルートを連続写真で示しておいたので、しっかりチェックしておこう。



◀断続的な浮遊足場が見えたら、目の前の絶壁を下ろう。落ちる心配は無用だぞ。

◀さらに進んで、こんな谷間に来たら、ご注意を。無理なジャンプをしても死あるのみだ。



◀まずは道に沿ってまっすぐ進もう。道の途切れた場所まで来たら、左の壁に進む。

◀すると、こんな足場が見つかるはず。ここから、浮遊足場を順にジャンプで越えていく。

◀切り立った壁へ移動。星空に向かうような感じで、壁を目一杯上まで登っておこう。

◀壁と天井という地形に到達したら、敵を倒しつつ、そのまま壁に沿って先に進もう。

◀最後の浮遊足場では、右斜め前方に注目。写真中央に見える電灯に向かって大ジャンプだ。

◀180度Uターンし、この状態からジャンプをすれば、向こう側の足場に降下できる。

VSボス戦 個性豊かなボスに撃ち勝つためには……

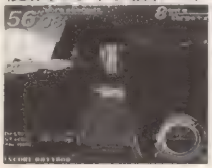
作戦1◉攻撃の死角を突く

ボスの攻撃は激しいものばかりだけれど、その攻撃の中には一定方向にしか向けられていないものもある。その点を逆手にとり、ボスの死角に入ってしまえば楽に勝てるケースも多いので、序盤のボスなどで試してみよう。例えば、1面ボスは登場時に巨体がフィールドいっぱいを占めているように見えるけれど、実は脇から背後に回ってしまうことができる。成功すれば、写真のように、ほぼ一方的な攻撃が可能なので、楽に勝てるぞ。なお、ボスの死角（攻撃が届かない場所）は、ボスの背後だけでなく、建物内部では天井などにも隠されていることもあるので、いろんな場所に移動して探してみよう。けっこうあるものなのだ。

▶1面ボスの背後に回ったところ。あとは一方的に攻撃するのみだ。

作戦2◉基本はバルカン

一般に、通常ステージの固い敵はミサイルでの破壊が有効なので、ボスもミサイルで葬ろうと考えがちだ。でも、実際にミサイルが有効になるのは、1～2回の攻撃だけで撃墜可能な敵のときに限られ、耐久力がケタ違いなボスキャラを相手にするときには、タメ時間が大きなロスになってしまう。そのため、ボス戦ではバルカン主体で戦った方が断然有利になるので、戦闘中の攻撃ボタンは常に連打状態にしておく方が利口だぞ。とくに、攻撃ターゲットが複数あるような場合には、バルカンで攻撃した方が破壊効率も良いので、今までミサイル攻撃で勝てなかった人は、試してほしい。狙いを付ける手間も省け、一石二鳥だぞ。



◀各パーツを破壊する場合でも、バルカンは頼りになる。

作戦3◉思いきって接近戦

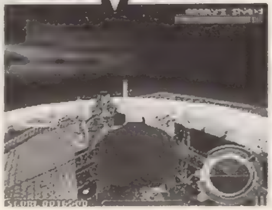
「どんな手を使ってもいいからボスに勝ちたい！」という人のために、とっておきの攻略方法を伝授しよう。バルカンの威力は連打スピードに大きく左右されるので、ＰＳ周辺機器のスティックなどに付いている連射機能を稼働させたままボスに密着して攻撃すれば、かなり楽にボスを葬り去ることができるぞ。もちろん、ボスの攻撃も受けるので、多少のダメージは覚悟しなければならない。しかしこのとき、ジャンプを組み合わせれば、攻撃の大半は避けられて戦いを有利に展開できるのだ。

◀接近して連射するだけで勝ててしまうことも。1面ボスなどにはとくに有効だ。

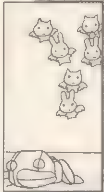
作戦4◉最終ボス攻略法

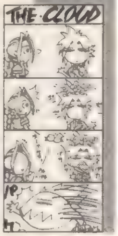
かなり手ごわい最終ボスだけれど、正攻法で倒すなら周囲をグルグル回りながらバルカンを撃ち込むのがベストパターンだ。ここのボスは、円状に広がる衝撃波の攻撃も使ってくるけれども、この攻撃を行う前には、必ず写真上のような動作を見せるので、この動作が目に入ったらジャンプをして避けるようにしよう。またこちらからの攻撃は、照準を合わせようとしても相手が素早く動くためにうまくいかないので、初心者のみならずバルカンの連射だけに頼る戦法もＯＫだ。バルカンの連射速度が勝負のカギなので、攻撃ボタンを思いっ切り連打しよう（連射機能を使うと楽勝だぞ）。

◀例えば、最終ボスが手元から閃光を放ち始めたら…。



▶円状に衝撃波が放たれる。こんな攻撃は、ジャンプで避けるしかないぞ。





まんが／神奈川県 ポチさん

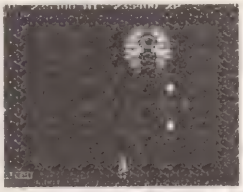
沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS

●発売日／97年7月3日●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

©KONAMI

忘れたアナタも知らないキミも試すと楽しいテクニックを紹介!!

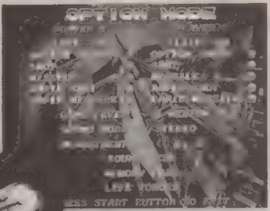
アーケードでは『グラディウス』シリーズの2作目として発表され、OVAにもなった『沙羅曼蛇』。基本的にパターンゲームなので、攻略法やコツがわかれば怖くない！　というわけで、当時を知る人には「そんなのもあったね」、知らない人には「そんなのもあるのか」というテクニックを特集するぞ（『ライフフォース』は、『沙羅曼蛇』のコツがわかっていれば大丈夫でしょう）。ちなみに『沙羅曼蛇2』には、海外版が遊べるウラワザがある。その条件となる2周目は一部BGMが懐かしい曲に変わり、この曲が聞きたいためだけにプレイする人もいるはず。興味のある人は、ぜひサウンドテストでチェックしてほしい。



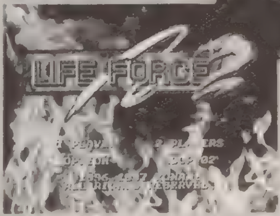
▶「ライフフォース」は、2面と5面のボスが違う。

『LIFE FORCE2』も遊べるぞ!

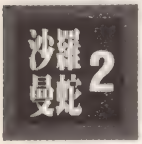
「沙羅曼蛇2」を2周クリアしてオプションに入ると、一番下にゲームのタイトルが追加されている。これを「LIFE FORCE2」にすると遊べるようになるぞ。



▲画面の一番下なので、わかりにくい。気がつかなかった人も多いはず。○か×ボタンでタイトルが変わる。



◀いわゆる海外版。少し難易度が上がっているだけで中身は同じ「沙羅曼蛇2」。

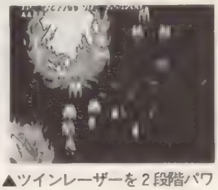


基本テクニックと最終ボス攻略を伝授!

このゲームは、タイトルは「2」となっているが「沙羅曼蛇」の面影がまったく感じられないほどパワーアップされている。ここではこのゲームの基本テクニックと、難所の1つとされる最終面の攻略法を伝授しよう。ちなみに、自機が死んだ場所に復活することを利用して、復活時にボスに重なって撃ちまくる戦法もあるけれど、コレは邪道です。

基本テク1 ◉ ツインレーザー＆2WAYがオススメ!

連射性に優れたツインレーザーと、上下に攻撃できる2WAYミサイルなら、さまざまな局面に対処できるのでオススメ。



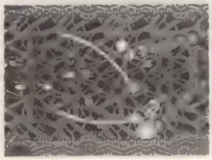
▲ツインレーザーを2段階パワーアップさせると、かなり強い。ボス戦で使えるぞ。

◀2WAYのとき、アイテムを取るとシングルになるぞ。

基本テク2 ◉ オプションシュートを有効に使え!!

オプションシュートは、1度に複数の敵が出現し対処しきれない場合や、レーザーが届かない場所を攻撃するときに使おう。

▲タイミングを見計らってシュート。撃ったあとは、素早く回収するようにしよう。

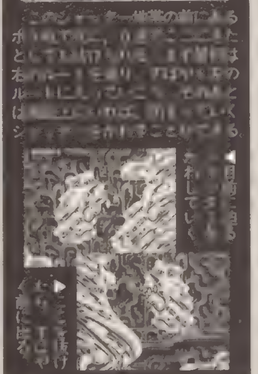


◀攻撃を腕でガードされることが多い。こんなときに使おう。

最終ボス、ドゥーム攻略

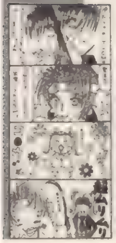
「グラディウス」シリーズ（それとも「曼蛇」シリーズ？）にしては、珍しく攻撃（MSX版やFC版、「III」では攻撃あり）してくる最終ボス。その攻撃パターンは、ザコ、誘導弾、バラマキ弾、撃ち返し弾と多彩ではあるけど、それぞれの対処法がハッキリしているので、あわてる必要はない。誘導弾は「8の字」を描く感じでよけ、ザコは当然倒せばいい。最も難しいと思われるバラマキ弾は、ボス正面の少し左が安全地帯となっている。

ボス直前のシャッター地帯



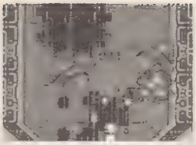
▶ウイルスみたいなヤツが出たら、攻撃しないでよける。

◀ここにいれば安全。でも、ザコに弾を撃たれるとヤバイ。



まんが／京都府　帆波円兼さん

沙羅曼蛇



アーケードで使えたあんな技、こんなテクを再現!

アーケード版での技がそのまま使えるものをピックアップ。少しウエイトのかかり方が違うので、難しく感じてしまう点もあるけれど、部分的にはだいたい同じ攻略法が通用する。また、このゲームは基本的に学習型の、死んではいけないシビアなＳＴＧ。各場面での対処法を頭に入れて、なるべく死なないようにプレイしていこう。わかっちゃえば楽です。

STAGE1 BIONIC GERM

◉ゴーレム後部の当たり判定が消える

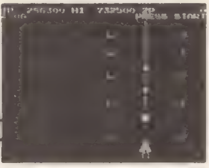
画面右端でオプションを縦に張り、ミサイルを撃っていると、ゴーレムの後ろが通れるようになるぞ。

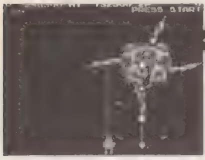
◀▲腕が伸びてきたら、ゆっくりと下にさがっていこう。この方法を使うと、腕を誘導しやすい。

STAGE2 METEORITE SPACE

◉テトランを瞬殺する

画面右上の「２Ｐ」と表示されている場所に、オプションを張っておこう。あとは撃っていればＯＫ。



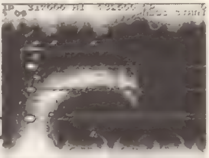


◀▲テトランのコアは、必ずここにやってくる。オプションを縦に並べてコアに重ねるようにすれば簡単に倒せるぞ。

STAGE3 BURNING CHAOS

◉プロミネンス簡単クリア法

画面左下（写真参照）でじっとして、プロミネンスが右に吹き上げたら、上を通って回避。

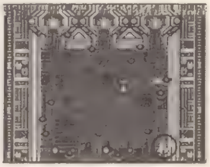


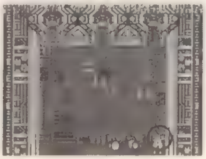
◀▲プロミネンスが右へ吹き上げるときだけ、回避しよう。そのあとは、また元の場所(画面左下）に戻ればいい。

STAGE4 VOLCANO

◉ブルーアイの安全地帯

有名な安全地帯。壁に設置された砲台を壊し、青い球が出る前に、素早く右下へ行けばＯＫ。





◀▲青い球が出たあとでは、球の軌道が変わる場合もある。左の写真はザコを撃ちまくり、点数を稼ぐパターン。

STAGE5 ASTEROID HELL

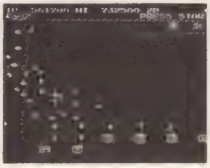
◉隕石の安全地帯

隕石に対しては、左下が安全地帯。といっても、ザコを撃ち逃したり、弾を撃たれたら安全ではない。オプションを縦に張ってザコを倒そう。

◀ここにいれば安心。隕石は左下には飛んでこないのだ。

◉ボス前の猛攻はここでしのげ!

ザコの猛攻には、左上が安全。下からの敵弾は当たらないが、正面の敵は逃さず倒していこう。敵弾に狙われたら、小さくよけるように。



◀このあたりの位置をキープしながら、正面の敵を倒せば大丈夫だ。

◉デスをハメる方法

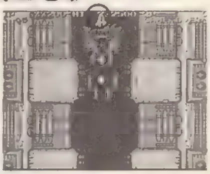
画面の一番下に誘導し、少し上によければハマってしまう。オプションを縮めないで長めに張ると、オプションの攻撃がコアに届く。

◀ハメてしまえば簡単。動かないでその位置から攻撃しよう。

STAGE6 FORTRESS ZONE

◉ビッグコアの安全地帯

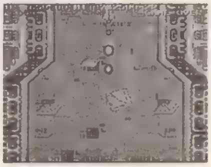
オプションを縦に並べ、画面の一番上でビッグコアが浮上してくるのを待とう。オプションが３つ以上あれば、コアを攻撃できるぞ。



◀メチャクチャ有名な安全地帯。まともに戦う気がしません。

◉要塞内の進み方

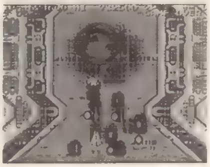
画面上方でオプションを縦に並べ、ミサイルを撃っていれば壁の砲台を画面外で破壊できる。ここは対空砲や、はがれる壁には当たらないのだ。



◀敵弾が来たら、大きくよけないこと。パターンが崩れてしまうぞ。

◉ボスを落とさないと戻される!!

ボスを下に落とさず、このあとのシャッターを抜けると、前のどこかの面に戻される。シャッターを抜けてもクリアしたと見なされないのだ。



◀ミサイルがあれば落とせる。最終面はノーミスでボスまで進もう。

まんが／神奈川県　充晋円さん

TOTAL NBA'97

●発売日／97年6月27日●価格／¥4,800
●メーカー／SCE I●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／MC（3ブロック）／MT（最大8P）

©1997 Sony Computer Entertainment Europe(a Division of Sony Electronic Publishing Limited)The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved.

高度なプレイを楽しむためのフォーメーションガイド

フォーメーションを、それほど意識せずにプレイしていても、COM相手なら楽勝してしまっている人もいることだろう。でも、もう1ランク上のプレイを目指したい人や、2P対戦で友だちに差をつけたい人は、ぜひこのページを参考にして、いつでも戦況に応じたフォーメーションを使い分けられるようになろう。今まで自分なりに作り上げてきたパターンに、ぴったりはまるフォーメーションが見つかったりするはずだ。

オフェンスフォーメーション　使い分ければ主導権はこちらのモノ!!

◉ハイ・ローポスト

〝スクリーンアウト〟と呼ばれる戦法を使うためのフォーメーション。自分のチームのセンターとパワーフォワードの選手が、相手チームのリングまでのスペースを体を使って(ブロックして)広げてくれる。すばやい展開で試合を進めたいときに有効となるフォーメーションで、パスをどんどん回して相手チームを翻弄してやると、さらに効果的なのだ。

▶すばやくパスを回して、チャンスが来たら即シュート！

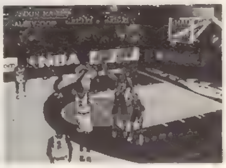
◉アウトサイドトライアングル

スリーポイントラインの辺りでパスを回しながら、ディフェンス側の選手を外へ誘い出すようにしよう。その隙をついて中へ切り込み、ダンクシュートやジャンプシュートを決めてやるのだ。その際シューティングガードとシュートする選手をクロスさせたりすると、チャンスはさらに広がるぞ。また、このフォーメーションは、相手のファウルを誘うのにも最適なのだ。

▶パスを長い間回しすぎて、ファウルを取られないように。

◉スリーポイント

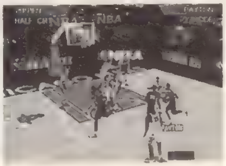
名前の通り、スリーポイントを狙うのに適したフォーメーション。シュートしたあとすばやくディフェンスに戻れることが利点といえるが、その分リバウンドから得点へつなげることが難しくなってしまう。このフォーメーションでシュートするときは、確実に決められる選手にシュートを打たせよう。接戦の終了間際にうまく使って決め手とするのが、賢い使い方。



▶得点差を広げたいときや、一気に逆転したいときに有効。

◉ダブルチーム

ダブルチームとクラッシュボードは、上のフォーメーションとはちょっと違い、コンフィグでオン・オフの切り替えができる作戦のようなもの。ダブルチームは、ディフェンスの際に有効となるもので、1人の選手を2人でマークするのだ。相手チームに特に得点力の高い選手がいた場合、その選手を2人がかりでマークして、パスを通せなくしてしまうのだ。



▶その反面、誰か1人はフリーになってしまうのが難点だ。

◉インサイドトライアングル

〝リバウンドを制する者がゲームを制す〟の代名詞ともいえるフォーメーション。リングに近い選手2人がリバウンドを中心に試合を組み立てていくぞ。シュートをはずしてもリバウンドでフォローしやすいので、スリーポイントや、少し遠くからのオープンシュートなどを、どんどん打つことができるのだ。リバウンドを取ったあとは、ダンクシュートも狙える。

▶シュートを打ったら確実にリバウンドでフォローしよう。

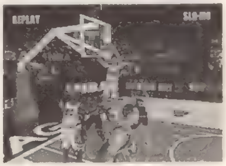
◉ボックス

実際のバスケットで、もっとも基本的なフォーメーション。選手たちがバランスよくポジションにつき、リバウンドを取るチャンスを狙っていく。リバウンドからシュートへの移行がスムーズにでき、相手ボールになった場合もすばやく対処できるぞ。攻守のバランスが取れているので、手堅くいきたいときは、このフォーメーションを使って確実にリードしよう。

▶初心者は、まずこのフォーメーションを使ってみよう。

◉アリウープ

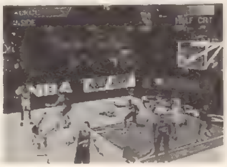
ボールを空中で受けた選手が、そのまま着地せずにダンクシュートを決める高等テクニック〝アリウープ〟を使うためのフォーメーション。これを決めるには、なんといってもタイミングが命。高いパスをゴール付近へ出したら、シュートする選手をすばやくゴール下へ移動させ、タイミングを合わせて空中でボールを受け取らせてダンク。繰り返し練習してみよう。



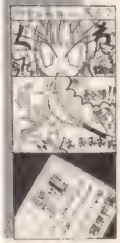
▶アリウープはタイミングが難しい。練習あるのみだ。

◉クラッシュボード

クラッシュボードは全員でリバウンドを取りに行くという強行手段にでる。当然リバウンドに失敗してボールを奪えなかった場合は、相手のチームの速攻を許してしまうというもろ刃の剣的な要素を持っているので注意しよう。しかし、リバウンドが成功したときには、一気に得点差をつけることもできるのだ。使い方しだいでは、高得点の可能性を秘めているぞ。



▶ダブルチームよりもリスクが高いので、多用は禁物だぞ。

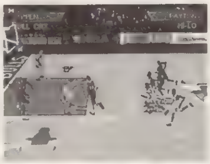


ディフェンスフォーメーション　鉄壁の防御は反撃への布石

◉フルコートプレス

コート全体を使って、マン・ツー・マン（1対1）で相手チームに積極的なプレッシャーをかける攻撃的なディフェンスフォーメーション。プレッシャーによる5秒ルールや10秒ルールでのバイオレーション、相手のミスによるボールの獲得などが期待できるぞ。つまり相手のわずかなミスがチャンスにつながるのだ。後半に突入して、相手チームが疲れてきたところを突いてプレスをかければさらに効果的。逆に、序盤からこのディフェンスを使っていると、途中から自分のチームの選手が疲れてしまい、動きが悪くなってしまうので気をつけよう。ゲーム中でこのフォーメーションが特に有効になるのが、相手のスローイン直後。ボールを受け取った選手をきっちりマークして、スティールでボールを奪い、そのままゴールしてしまえるぞ。ただ、フルコートプレスは場合によってコート全体に選手が広がってしまうため、相手のカウンターを喰らいやすいという弱点がある。選手が疲れているときは、特に注意しよう。

◀マン・ツー・マンは、相手のわずかなミスでボールを奪える。

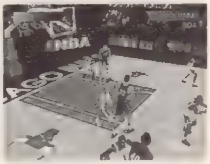


▶コート全体に広がった選手たちは、どうしても戻りが遅くなる。

◉ハーフコートプレス

バスケットのディフェンスの中でも基本的なフォーメーションで、コートの半分（自分側のコート）を使ってディフェンスをする。使い方としては、シュートを決めたあとすばやく自分のコートに戻り、相手チームのオフェンスに対処できる状態にするのが最良。このフォーメーションの特徴は、フルコートプレスよりも選手がディフェンスで疲れにくいということと、簡単には自分のコートの中で相手にシュートを打たせないということだ。スティールでボールをカットしようとしてもほとんど成功しないし、逆にその隙をついてリング下への侵入を許してしまうことにもなりかねない。それよりもなかなか攻め入ることができない相手が、しびれを切らして遠くからシュートを打ったときにブロックしたり、リバウンドを取ることに専念した方がいい。また、前半はハーフコートプレスでスタミナを温存して、後半に突入したらすかさずフルコートプレスに切り替えるのも有効だぞ。無理なディフェンスでのファウルに注意。

◀選手のスタミナを考えて、前半はハーフコートプレスがオススメ。



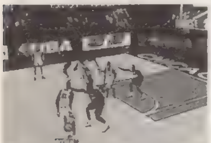
▶早めに戻れば、相手チームは外からシュートを打つしかなくなる。

これだけはおさえておきたい高得点への道

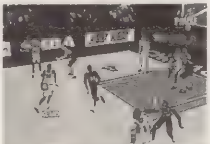
もっと高得点を狙いたいという人や、なかなか勝つことができないというキミにも、バッチリ活用できる3つのポイントを紹介しよう。このポイントの間違った使い方をしないためには、各選手のステータスをチェックして、それをプレイに反映させることが大切だぞ。

POINT1◉スペシャルムーブで切り込め

『'97』からの新要素で、ドリブル中に△ボタンで繰り出すことができるスペシャルムーブ。ボールキープ力の高い選手でこれを使うと、スティールされる確率が格段に下がるぞ。さすがにこれだけで相手をゴボウ抜きすることはできないが、敵陣に切り込んだときに相手チームの選手が目の前に張りついてきたら、スペシャルムーブでかわしたり、なかば強引に切り込んだりできるのだ。こうすればシュートポジションが確保しやすくなるぞ。センターなどの攻撃に向かない選手では多用しないこと。



▲能力の高い選手で使うと、見事なプレイを見せてくれる。



▲ブルズの某選手がモデルのこの方。さすがに上手いぞ。

POINT2◉確実なスリーポイントを撃て

選手のステータスを調べて、自分のチームの中で最もスリーポイントシュートの得意な選手をチェックしよう。その選手を常に先発出場させて、どんどんスリーポイントシュートを打たせるのだ。念のため、リバウンドのフォローも忘れずに。間違っても不得意な選手でやらないこと。

▲念のためインサイドトライアングルなどで、リバウンドのフォローを忘れずに。

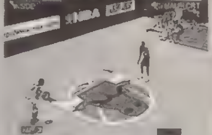
POINT3◉見栄えよりも堅実さ

得点することをまず第一に考えると、堅実なジャンプシュートなどが一番。勝ちたければ、見栄えは気にせずに、どんどんパスを回して近距離からシュートを打とう。ハイ・ローポストやボックスなどのバランスの取れたフォーメーションが、もっともこの戦法に適しているぞ。

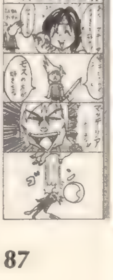
▲ゴール近くからジャンプシュートを撃つことが、一番確実な得点方法なのだ。

勝てない人は迷わずシカゴ・ブルズを選ぼう

上の3つのポイントを間違わずに活用できれば、COM相手ならたいていは勝てるはず。それでも勝てないという人はだまされたと思ってシカゴ・ブルズを選択してみよう。現実のNBAに限りなく忠実に作られているゲームだからこそ、7年間に5回も優勝しているこのチームの強さも忠実に再現されている。シカゴ・ブルズは総合力もさることながら、選手個々の能力もずば抜けている。どんな選手でもいいから、ボールを持ったらそのままドリブルやスペシャルムーブを使ってシュートを狙ってみよう。これが驚くほど成功してしまう確率が高い。スリーポイントなどを狙わなければ、まず得点できてしまうぞ。試してみよう。



▲このチームなら楽にシーズンやプレイオフを勝ち抜ける。



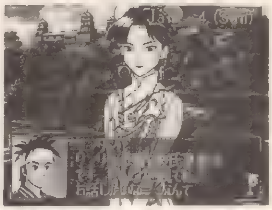
ゼロヨンチャンプ DooZy-J

●発売日／97年6月20日●価格／¥6,800
●メーカー／メディアリング
●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／MC（3ブロック）

©1997 MEDIA RINGS CORPORATION

基本からウラワザまで、超役立つ11ポイントを一挙大紹介！

ＰＳのマシンパワーを生かし、大幅にボリュームアップした『ゼロヨン』シリーズ最新作「DooZy-J（ドゥーヅィ-ジェイ）」。「もう十分楽しませていただきました」という人もきっと多いことだろうが、そんな貴方に急ブレーキ！　この2ページで紹介しているムチャムチャ役立つ"11のポイント"を知ってしまえば、再びあの「テッテッ、テーテーテッテー」のオープニングＢＧＭが聞きたくなること間違いなしなのだ。とにかく、「え？　そんなことができんの!?」「おおっ！　そういう手があったんかい!!」的な、コアユーザーでもなかなか気づくことができないポイントばかりなので、新たな気分で1つずつ試してみてほしい。そして以前よりも、はるかにイイ感じでハワイまで突っ走って最後はラブラブだっ！　あろはおえ〜。



▲7月に1人でニューヨークのセントラルパークに行くとランダムで会える！

◀アンカレッジでは、この男と何度か対戦し勝たないと話が進まないぞ。知ってた？

❶チューン日数が増やせる！

スケジュール

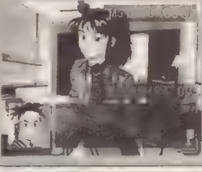
マシンの性能アップは、パートナーがチューニングをしてくれるフリー（FREE）の日の日数に大きく左右されるが、この日数を増やす方法がある。日曜日になったら、まずスケジュール画面を見る前にセーブをする。そのあとでスケジュール画面に行き、パートナーのフリー日数が多いスケジュール（最低でも3日）が出るまで、同じ月日を繰り返しロードするのだ。

◀「スケジュール画面を見る前に、セーブする」という点がミソ。

❷まずは「リミッター解除」

チューニング

マシンを得たら、まず最初にチューニングしなければいけないのは「コンピュータ」。コンピュータをＬＶ．2まで上げれば「リミッター解除」が行われ、マシンの最高速度が飛躍的にアップするのだ。それまで180km／h以上出せなかったのが、カル〜く200km／hを超えられるようになる。序盤をスイスイ勝ち抜いていくためには、とくに重要。何よりも優先させよう。

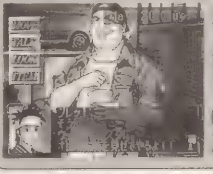


◀リミッターとは、市販の車に設定されている速度制限機構のこと。

❸究極チューンが可能に!!

チューニング

ウェンディの感情値が"大好き"状態のときに、一緒にサンフランシスコのチューニングショップに行くと、確率は低いが"究極のチューン"をしてもらえることがある。1度行ったら必ず最低10回は「ＴＡＬＫ」で話しかけてみよう。ちなみにウェンディの感情値を上げるプレゼントとしては、古着の革ジャン、Ｆ1ガレージキット、トレーディングカードなどがグッドだ。



◀このブレットが、とんでもないチューンをしてくれる。1回のみ。

❹「エアーシフター」入手法

パーツ

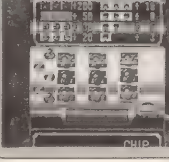
ウェンディを連れてサンフランシスコのチューニングショップに行くと、これも確率は低いが、面倒なクラッチ操作が不要でレスポンスが最高レベルの究極クラッチ、「エアーシフター」がもらえるぞ。
"究極のチューン"同様、1度行ったら根気よく何回も話しかけよう。ちなみにシフトは、✚キー上が1速、左が2速、下が3速、右が4速、Ｌ1が5速、Ｒ1が6速。

◀これが「エアーシフター」。パーツショップには売ってないぞ!!

❺"オール7"で大金持ち！

カジノ

カジノのスロットのドラムが、すべて7になるというウラワザがコレ。やり方は簡単。スロットが回っているときに⊗でポーズをかけ、✚上＋Ｌ1＋㊀＋△（すべてを同時押し）でＯＫなのだ。打ち止めすると、ラスベガスではステファニーの"お誘いイベント"が起こり、誘いにのると勝ち分を盗まれてしまうが、誘いを断り続ければ、お金は貯まりまくりなのだ!!

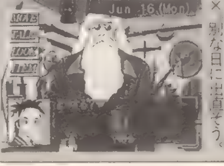


◀これぞホントの"オール7"!!　これでお金の心配はなくなるぞ。

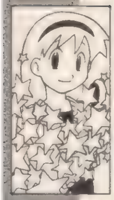
❻さらに良い品あります！

アンティークショップ

グランドキャニオンのアンティークショップで"隠し商品"が買えるぞ。下の写真の場面で「買う」を決定（◎押し）した直後に✚キーを右に入れて、そのままにしておこう。すると、商品リストがまったく別のものに変わるのだ。オススメは、攻撃力30アップの「ブラックベルト」、防御力50アップの「フィジカルバリア」、そして仲間を復活させる幻の「復活草」だ。



◀ただし、一度通常の商品を買ってしまうと×。別な日に出直そう。

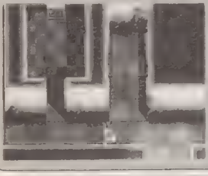


まんが／茨城県　久保田一茂さん

❼究極アイテムゲット!

RPG

ニューヨークのRPG・ゴーストブレイカーズの第2話「廃ビルの魔犬」の1階で、MPの消費量を半分にするアイテム「アミュレット」が手に入るぞ。入手法は簡単。まず、入口を入ってすぐ左の小部屋にある金庫を残して、1階にあるほかの金庫をすべて開ける。そして最後に、残しておいた金庫を開けると中に入っているのだ。絶対に入手しておこう。



◀最後に開けなければいけない金庫はこれだ。右下に見えるのは入口。

❽発生条件教えます!

サウンドノベル

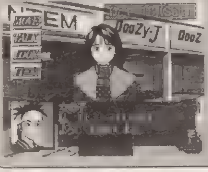
ボストンでのサウンドノベルは、まず最初にマサチュー工科大学、次にヘイマーケット広場へと、それぞれ主人公1人で行き（キャサリンに2回会う）、再びマサチュー工科大学に行って、学生にキャサリンのことを「聞いてみる」とプレイ可能になる。ただし、あまりに時間をかけすぎて、キャサリン死亡のTVニュースを見てしまうとプレイできなくなるので注意。

◀選択肢の選び方によって、さまざまなシナリオに分岐するのだ。

❾エレミーをパートナーに!

パートナー

エレミーをパートナーにしたことがないキミに贈るのが以下の情報だ。エレミーは、サンフランシスコ、ロサンゼルス、インディアナポリス、シカゴの各ランキングレース終了後に、「LOOK」を3回押すと登場するぞ。そして、インディアナポリスまでの3つの機会すべてで会っておくことで初めて、シカゴで彼女をパートナーにするチャンスが訪れるのだ。



◀隠しキャラの彼女は、最高のチューナーだ。ぜひ、パートナーに!

❿シカゴRPG大攻略!

RPG

ジアーズタワーでデートすると発生する、シカゴの難関RPGを大攻略！　準備としては、グランドキャニオンのRPGをクリアしたあとに、アンティークショップで「パルチザン」を、❻の方法で「フィジカルバリア」を、それぞれ入手しておくことが必要。攻撃は、剣士の特殊技のみで十分(転職しても使用可能)。「居合斬」でも、ほとんどの敵を1撃で倒すことができるので多用していこう。次に攻略手順。まず、1階中央左の部屋の前にいるボディを倒し、中にいるエイミーから「バトルスーツ」を買い装備。左にあるエレベーター(以下、EV)で3階へ➡受付でIDカードをもらい、そのまま右へ、突き当たりを上へ、1つ目の角の右にあるEVで4階へ➡フロアの左上奥にあるドアを下に2つ抜け、左上方のEVで2階へ➡ジェイコブを倒し、金庫から変造IDカードを入手し4階へ戻る➡フロアの右の方にあるEVに戻り3階へ➡受付でIDカードを1に書き替え、受付右横のドアからフロア中央のEVに行き5階へ➡下にある2つのドアを抜け、フロア左下のEVの前にいるボギーを倒す。右にあるIDチェンジャーでIDカードを2に書き替えたあと6階へ➡ジャック&トニー、R・カポネを1度倒す。カポネが逃げ込んだロッカーの前でマスターカードを入手し5階へ➡右方向へ進み1つ目の角を上へ、カポネを再び倒せばクリアだ。スタート時のレベルが8ぐらいでも、最後のカポネ用に「回復薬・松」を1つ持っていれば、一気にクリア可能だぞ!!

⓫ベストな選択肢を選んで感情値をアップ!

パートナー

以下の表を参考にパートナーの感情値をアップさせ、グッドエンディングを目指してみよう。表内の各数字は感情値がもっとも上がるベストな選択肢(表示される上から1、2、3)で、「○」は選択肢がなく必ず感情値がアップするもの。「×」は感情値が下がるか、アップしないもの。「1・2」とあるのは、どちらでも同じ数値だけ感情値がアップするという意味だ。

パートナーの感情値をアップさせるベストな選択肢

	デート場所&イベントの種類 ＼ パートナー名	なつき	エレミー	ウェンディ	[illegible]	ベルジェ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
デート	ショッピングストリート	2	3	3	1	2	3	3	2
	ゴールデンゲートブリッジ	※1	1	1	1	2	1	1	2
	ブロードウェイプラザ	1	3	2	1	3	3	2	2
	UVスタジオ	1	2	2	1	1	2	1	3
	カジノ	3	3	2	3	1	1	1	3
	グランドビューポイント	1	2	1	1	2	×	2	1・3
	グレイトソルトレイク	1	2	2	1	2	×	3	3
	SACミュージアム	2	2	2	1	2	×	2	2
	ネブラスカ牧場	1	2	1	2	1	×	2	2
	砂漠植物園	1	2	1	1	2	1	2	2
	デイトナビーチ	○	○	×	○	×	○	×	○
	ケネディ宇宙センター	×	2	1	1	1	1	2	2
	マイアミビーチ	×	○	○	○	○	×	×	○
	ユニオンステーション	×	1	1	2	1	1	2	2
	ジアーズタワー	1	2	2	2	1	1	2	1
	ナイアガラフォールズ	1	1	2	1	1	1	1	2
	シンフォニーホール	1	1	1	×	1	1	2	1
	モンキースタジアム	1	2	1・3	1	3	1	1・3	1
	セントラルパーク	1・2	1	2	2・3	2	1	2	1・3
イベント他	主人公の誕生日	2	1	1・2	1・2	1	1	1	1
	パートナーの誕生日(※※)	3	2	2	3	×	2	2	2
	ハロウィン	1・2	1・2	1・2	1・2	3	1・2	1・2	○
	TALK「彼女自身について」	1	2	2	3	1	1	2	1

※なつきの感情値が115以上のときに、ここで選択肢2を選ぶとキスイベントが発生し、同時に感情値がアップする。　※※ここにあるのは、選択肢1の「プレゼントを贈る」を除いたときのベストな選択肢。ベルジェに関しては、選択肢1以外では感情値は上がらないということ。

まんが／東京都　ガル水上さん

ランナバウト

●発売日／97年5月23日●価格／¥5,800
●メーカー／やのまんゲームズ
●ジャンル／カーアクション
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、NC

©1997 YANOMAN GAMES ©1997 CLIMAX

爆走野郎!『ランナバウト』の全てを一挙公開!!

実際のカーチェイスのようなシチュエーションの中で障害物を破壊し、爆走する爽快感が何とも言えない『ランナバウト』。このゲームには、最初から使用することができる4台の他にも18台もの「隠しCAR」が用意されているぞ。中には、〝あの憧れの名車〟や〝なじみの深い車〟など、いろいろなタイプの車が存在しているのだ。ここでは、その隠しCARが使用可能になる条件と共に、条件を満たすためのコツを一気に紹介していくので必ずチェックしておこう。そして、キミ好みの車をゲットしてほしい。

◀各コースを制覇して憧れの車を手に入れろ。

全コースを制覇するための基礎講座

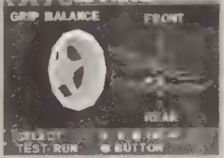
●ハンドリングの"コツ"

基本的なことだがハンドルをきると当然、慣性がかかる。これをうまく調節するには、細かく✚キーを左右に入れて車体を安定させることだ。安定させておかないとカーブなどにさしかかったときにうまく制御できないぞ。また、路面の状態（砂浜や砂利道）によって挙動も変化するので注意が必要。余裕があればドリフトなどのテクも身に付けておこう。

◀車によって操作感覚が違うので、慣れるまで練習しよう。

●車のセッティング

各コースを制覇するためにも車のチューンナップは重要。コースの系統や車本来の性能を考慮してセッティングしてみよう。例えば、コーナーが多いコースではステアリングをクイックよりに設定すれば楽に曲がれるぞ。逆に直線が多いコースでは、アクセルの反応をゆるくしたり、ステアリングをスロウよりに設定するのが理想的だ。



◀各パーツの微妙な設定のバランスが車の性能に大きく影響する。

さまざまな条件をクリアして隠しCAR18台、全てをGETせよ！

ここで紹介している内の3台(19A・PLC・TNK)は、使用可能にする条件がかなり厳しい。＄0クリアのためには、小回りのきく「MIN」がオススメ。「TRD」と「RSP」は、他の隠しCARの使用条件に比べて少し変わっている。オススメは加速性に優れ、ドリフトという最大の武器を持っている「GT1」がバッチグー。

中級コースのオービス地点で時速180km／h以上を記録してクリアする

◀オービス地点に近づくまで十分な加速をつけよう

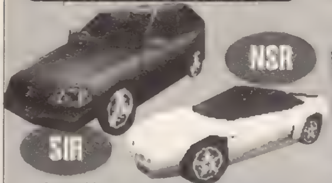
中級コースのオービス地点で時速230km／h以上を記録してクリアする

◀19AやGTS、GT-などのスピード重視の車なら楽勝

上級コースのゴール付近にあるスーパーマーケットの棚からゲットしてクリアする

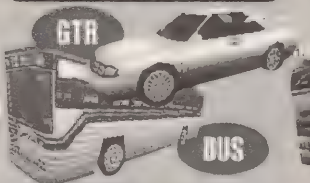
◀DSHはスーパーマーケットの入口を抜けて左側の棚にあるぞ。

初級コースをクリアする



SIRは、ミッションをATかMTのどちらかを選べる一般的な車で、NSRは、コーナーリング性能に優れた車。

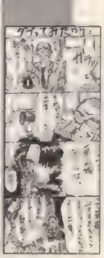
中級コースをクリアする



レース用に開発されたGTRは、スピード重視。235馬力のエンジンを搭載したBUSは、独特な運転感覚が味わえる。

上級コースをクリアする

LIMは、縦長ゆえにコーナーリングの感覚も独特。DAMは耐久性とパワーだけなら他のどの車にも負けない。

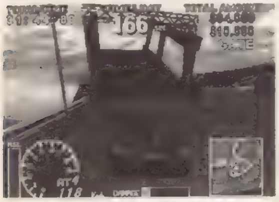


まんが／宮城[illegible]ラGT5000愛好家さん

最速！ 破壊！ 安全運転!? のためのポイント攻略!!

◉めざせ最速ドライバー

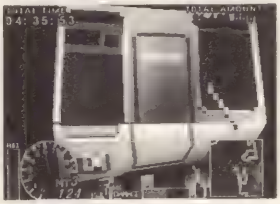
最速クリアを達成するためには、コース全体を見たうえで、どのルートが1番近道なのか、どこでショートカットが可能かを覚えることが重要だ。そこで、コース別にポイントを紹介しよう。まず、初級コースでは、ホテルのロビーがショートカット可能だ。中級コースでは、はね橋が開いていればショートカットが可能。高速道路入口の表示板に〝渋滞〟と表示されていたら絶対に入らないこと。上級コースでは、ガソリンスタンドを通過したあとの看板のある急カーブがポイント。ここで、下に飛び降りれば一気にカットできるぞ。



▲このはね橋をジャンプできればショートカットが可能だが、開いていない場合は素直に他のルートを進んだ方がいいぞ。

◉めざせダーティ破壊王

破壊王になるために、ここでは各コースの狙い目のポイントを紹介しよう。まず、初級コースでは、意外と見逃しがちな宝石店が稼ぎどころ。宝石店は、スタート地点の真後ろにあるぞ。中級コースでは、渋滞に巻き込まれた車の集団。特にダンプが狙い目だ。上級コースでは、なんと言っても地下鉄の電車だろう。2カ所ある地下鉄に1車両ずつ走っているので絶対に見逃すな！　ちなみに、自車と同じ方向に走る敵車に接触すれば、あまりスピードの減速もなく破壊できるぞ。タイムロスも少なくてすむので、かなりオススメ。



▲できるだけ自車へのダメージが少なく被害額の高いものをターゲットにしぼって稼いでいこう。

◉めざせ安全第一運転手

初級コースでは、小回りの利く「MIN」か「ELS」がオススメ。バッテリーを回収するルートが肝心で、安全かつスムーズに進める自分なりのルートを探し出そう。中級コースでは、「19A」がオススメ。このコースでは、後方から接近してくる車に注意しつつ、ルート的には高速道路ではなく一般道を走った方が無難。ゴール間近にある検問地点では、速度を落として切り抜けよう。上級コースでは、常に対向車に気をつけて走ろう。ゴール間近のショッピングセンターは右端を通過、あとは慎重に進んで行けば大丈夫。

▲無理に早くゴールする必要はないのだから焦らず、慎重に進もう。また、ごみ箱や自転車などの小さな障害物にも注意。

初級コースを4分以内でクリアする

加速性がウリの車。グリップ力が低く、ドリフトしやすいので、上級者でなければ扱いは難しいだろう。

中級コースを4分以内でクリアする

結構バランスが整っていて、最高速、加速が特に優れている。MTオンリーなので、上級者向けの車と言えよう。

上級コースを4分以内でクリアする

このTACが真の能力を発揮するのは直線。とにかくトップスピードがスゴイ。が、コーナリング性能はイマイチ。

$1,000,000以上を破壊して初級コースをクリアする

直線での加速と最高速がもっとも優れているのだが、少しのハンドリングでリアが流れることが多いので扱いが難しい。

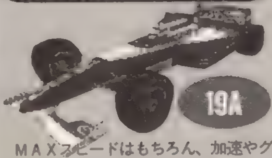
$2,500,000以上を破壊して中級コースをクリアする

加速、最高速ともに申し分ない性能で、コーナーリング性能もグッド。小型車なので狭い場所でも楽々通れる。

$2,500,000以上を破壊して上級コースをクリアする

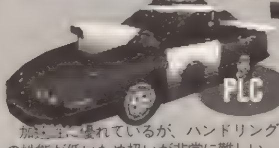
コーナーリング性能は抜群。だが、スピードはVESよりも遅いと困りもの。クリアするなら相当な努力が必要。

被害総額$0で初級コースをクリアする



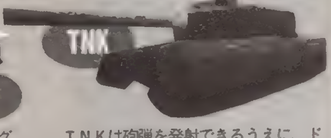
MAXスピードはもちろん、加速やグリップ、ハンドリング、ブレーキといったすべての性能が優れた車。

被害総額$0で中級コースをクリアする

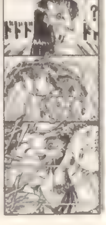


加速性に優れているが、ハンドリングの性能が低いため扱いが非常に難しい。かなりのテクニックが要求される車。

被害総額$0で上級コースをクリアする



TNKは砲弾を発射できるうえに、ドライバー視点ではちゃんと照準まであるぞ。耐久性もかなり高い。



まんが／福岡県　リンチンチンさん

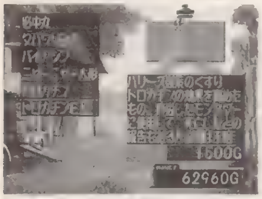
モンスターファーム

●発売日／97年7月24日●価格／¥5,800
●メーカー／テクモ
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

©TECMO, LTD. 1997

最強のモンスターを育ててグレードSの完全制覇を目指せ!

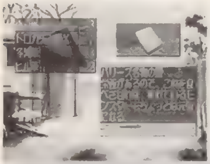
グレードSの4大大会を制することが、最終的な目標になっているこのゲーム。けれども普通にモンスターを育てて目標を達成しようとしても、重傷や寿命などで志なかばに倒れてしまって、涙をのむパターンにハマりがちだ。実のところ正攻法の育成スタイルで、グレードSの完全制覇を成し得るモンスターを育てるのは難しい。少しズルイようだけど、トロカチン系のアイテムをゲットするモンスターと、遺跡でアイテムを入手するモンスターを別に用意しよう。本命モンスターはトロカチンを飲んでひたすら修業に明け暮れる育成方法の方が効率良く強いモンスターを育てられる。モンスター工房を活用するのだ。



◀トロカチン系のアイテムは、そのうちショップでも買えるようになる。

レクチャー1◉勝てるモンスターを育てるには?

長所を伸ばすか弱点を克服するか、モンスターの育成方針を決めるうえで悩む部分じゃないかな？　結論から言えば、育てるモンスターにとって相性の良いパラメータ（仕事や修業を実行したときに、上昇率がいいパラメータ）を集中的に伸ばした方が、結果的に強いモンスターに育ってくれる。すべてのパラメータをバランス良く鍛えようとしても、逆にどれも中途半端になって、そこそこレベルの強さで終わってしまう。ただし仮に相性が良くなくても、ライフだけは適度に上げておこう。どんなに回避能力に秀でたモンスターでも、命中のパラメータが高い相手の攻撃をかわしきることはできない。不意の1発を受けたときのことを考えておこう。



◀長所を磨き上げて、弱点を補ってあまりある強さを身につけろ！

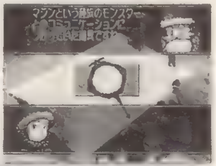
レクチャー2◉モンスターを長生きさせるには?

モンスターが寿命で死んでしまうのは運命なので、避けることはできない。しかし寿命が縮まないよう注意しながら育ててやれば、長生きさせることは可能だ。モンスターの寿命を短くする最大の要因は、疲れとケガの2つ。バトルで負けて傷を負うのはある程度しかたがないとして、仕事や修業などで疲れをためないように気を配ることはできるぞ。具体的な方法としては、育成方針をできるだけ甘くするようにして、重労働や修業を実行する前後にはかならず「香り餅」を食べさせる。これだけでも全然、寿命の長さは違ってくるハズだ。さらに慎重にいくのなら、長い期間バトルに参加しない場合は「冬美草」を食べさせておくといいだろう。

◀香り餅を与えて疲れをこまめに取るのが、長生きの秘訣なり。

レクチャー3◉発掘に失敗しないモンスターを育てるためには?

遺跡探検のイベントで重要なパラメータは、力と命中、そして賢さだ。特に賢さが高いと、遺跡の探検でアイテムを発見しやすくなり、逆に行方不明になる率は下がる。各数値は、力と命中が400前後、賢さにいたっては800以上までパラメータが上がっていれば、そうそう探検で失敗することはないはずだ。遺跡探検には、Cランク以上で人気が40を上回っているモンスターが、1月2週、7月2週、10月3週にファームにいると誘われる。探検専用のモンスターを育ててモンスター工房に冬眠させておき、遺跡探検の時期になったらファームにつれてこよう。



▶伝説種のモンスターを誕生させるアイテムを探そう。

グレードSの4大隠し大会にチャレンジしよう!

最終目標の4大大会には、Sランクに達したモンスターがファームにいると、決まった時期に招待状が届いて出場できるようになる。招待状が届く時期に関しては、右のリストを参照してほしい。それぞれの大会に出場するモンスターは、プレイヤーのモンスターを含めて4体。その中にはドラゴンやマジンなどの伝説種と合体したモンスターも混ざっているので、心してかかろう。なお、隠し大会はグレードAにも存在している。こちらの大会はモンスターのランクがAで、なおかつ特定の条件を満たしていないと出場できないぞ。どれもいいアイテムをもらえるので、上のレクチャーを参考にムダのない育成ですべての大会に勝利しよう。

◀隠し大会のモンスターは手強い！十分に強くなってからチャレンジだ。

隠し大会参加条件リスト

グレードAとSに存在する7つの隠し大会の出場条件は、下のリストのとおりだ。ちなみにグレードAの隠し大会は、優勝すると伝説種のモンスターを作り出せるようになる。作成（？）可能になったモンスターが封印されたCDを持っていれば、CDからの呼び出しも可能になるぞ。

大会名	発生条件
協会特別招待試合（8月）	モンスターのランクがAのとき、4月のチャレンジ杯で優勝すると、7月に招待状が届く
協会特別招待試合（11月）	モンスターのランクがAのとき、アイテムの「古の鏡」を持っていれば9月に招待状が届く
協会特別招待試合（2月）	モンスターのランクがAのとき、「土偶の左手、右手、左足、右足、頭」を持っていれば1月に招待状が届く
マスター・オブ・ブリーダー	モンスターのランクがS、ブリーダーのレベルが6段以上になっていれば3月に招待状が届く
グレートモンスターズ	モンスターのランクがS、ブリーダーのレベルが6段以上になっていれば6月に招待状が届く
ディスク・オブ・ゴールド	モンスターのランクがS、ブリーダーのレベルが6段以上になっていれば9月に招待状が届く
オールスターバトル	モンスターのランクがS、ブリーダーのレベルが6段以上になっていれば12月に招待状が届く

まんが／京都府　樹塚ともかおさん

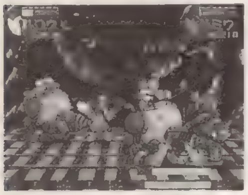
©BANPRESTO 1997

パンツァーバンディット

●発売日／97年8月7日●価格／¥5,800
●メーカー／バンプレスト
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、MT、4P対戦可

ストーリーモード、VSモードで役立つ必殺テクニックを伝授!

連続攻撃やコマンド技といった格闘ACT的な要素も盛り込まれている異色の横スクロールACT『パンツァーバンディット』。ストーリーモードは2人、VSモードでは4人まで同時にプレイできるぞ。今回は覚えて得する戦いの基礎知識と最初から選択可能な4キャラの連続攻撃を紹介だ。これを参考にすればストーリーモードはバッチリ。対戦でも勝率がグ〜ンとアップするハズ。さっそくチャレンジだ。


◀ストーリーモードを2人でプレイすれば、面白さも2倍なのだ。

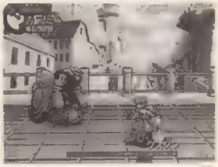
◉オートガードを信じよう

このゲームはオートガード方式。敵の攻撃を受けるときに✚キーから指を離していると、自動的にガードするようになっているぞ。敵に囲まれたときなどに慌てちゃうと余計なダメージを受けることになるので要注意だ。オートガードはとっても信用できるすぐれモノなので、しっかり感覚を掴んでおくこと。敵の出現数が少ない序盤のステージを使ってバッチリ慣れておこう。

▲最初はちょっとコワイけど、慣れればとってもラクチン!

◉ボス戦ではライン移動を活用だ

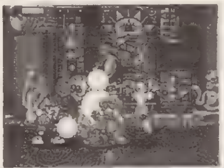
同じラインからボスに攻撃を仕掛けても、迎撃されてしまうことがほとんど。そこでライン移動を活用するのだ。戦いが始まったら、すぐにボスとは逆のラインに移動。ボスが追ってきたら垂直にジャンプしてやり過ごし、下降中に攻撃を出すのだ。この方法は全ボスに対して有効。しかも成功率も高いので活用しよう。またステージ中で敵に囲まれたときにも有効だぞ。


▲ボスとは逆のラインで待つ。同じラインは危険だ。

◉メーターをためて特殊攻撃を叩き込め!

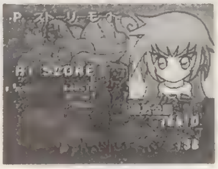
画面左上の針で表示されたエネルギーメーターは、敵を攻撃することで少しずつ増加。そしてメーターがMAXになったときに「↓➡＋特殊攻撃ボタン、またはカウンター攻撃ボタン」(右向き時)と入力すると特殊攻撃が繰り出せるぞ。ゲージがたまったら使いまくれ。

◀メーターは敵を倒すと徐々にたまっていくぞ。


◀エネルギーメーターはたまりやすいので、惜しまず使っていこう。

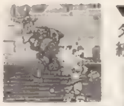
最初から選べる4キャラの連続攻撃を紹介

数ある連続攻撃の中でも、特に強力でお手軽なパターンを4キャラ分まとめて紹介だ。しっかり会得して連続ヒット数の新記録を狙っちゃおう。またこの4キャラでストーリーモードをクリアすると、ステージ中に登場したボスキャラも使用可能になる! とりあえずは、4キャラ全員でのクリアを目指して突き進め。

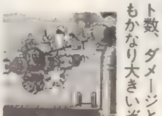

▶ヒット数の新記録が出たらセーブ。友だちに自慢しよう。

ミウ ◉弱攻撃からコマンド技につなげ

ミウのジャンプ中の弱ボタン攻撃は、連続ヒットするとっても便利な技だ。これを利用しジャンプ弱攻撃から、着地後に弱ボタン連打で出せる4連続攻撃。さらにそこからコマンド技へとつなげよう。これでかなりヒット数が稼げるし、ダメージも大だ。またステージをラクに進みたい場合はダッシュ中の弱ボタン攻撃が有効だぞ。いろいろ組み合わせて、敵をガンガン倒していこう。

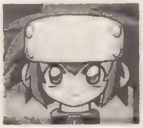

▲ジャンプ弱攻撃。これで敵の懐へ跳び込み…。

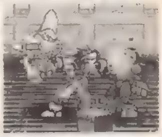
▼着地後に弱ボタン連打。4連続攻撃へつなげ。


◀最後はコマンド技でトドメ。ヒット数、ダメージともかなり大きいぞ。

コウ ◉連続攻撃＋コマンド技で攻撃

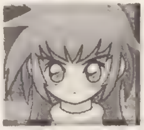
弱ボタン連打の4連続攻撃からコマンド技につなぐのがベスト。途中に飛び道具を挟んでみるのも良いぞ。敵に接近するときはライン移動だ。

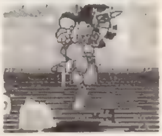



▶ボタン連打だけで強いタイプだ。

カスミ ◉特殊攻撃と必殺技で押しまくれ

タイプ的にはコウと同じ。弱ボタン連打での4連続攻撃＋コマンド技で押しまくろう。またダッシュ弱攻撃ボタンでのスライディングも有効。

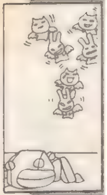



▶コマンド技でまとめて敵を粉砕!

アイン ◉連続攻撃よりもコマンド技が強力

連続攻撃よりもコマンド技が強力! 敵を画面端に追いつめガンガン攻撃しよう。戦いはラクチンだが、ヒット数の新記録は望めないだろう。

▶戦いはラクに進められるが……。



まんが／愛知県 シャボネットさん

トレジャーギア

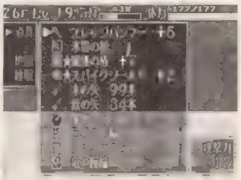
●発売日／97年7月31日●価格／¥5,800
●メーカー／未来ソフト
●ジャンル／A・RPG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）

©未来ソフト／ADK

どんな難所も問題ナシ！ 全職業対応最強アイテム紹介!!

◉これさえあれば誰でもクリア

ダンジョン探索を安全に進めるには強力なアイテムが必要不可欠。といっても武器や盾など職業制限があるモノや、持てる数が少ないのに使うと消えてしまう消費アイテムは二の次三の次。どの職業でも使える弓矢・爆弾などの飛び道具と、やはり装備に職業制限がない指輪・首飾り・腕輪の3つのアクセサリー類を重点的に集めるのが、このゲームを極める一番の近道だ。中でも右にあげた4つは、それだけあれば武器や盾がなくてもクリアできるというスグレモノ。もちろん装備時に職業を選ばないから好きな職業で安心して冒険できるぞ。どうしてもクリアできない人は、まずこの4つのアイテムを探すことから始めよう。



▶こんな装備が理想的。後は体力回復アイテムを優先的に拾っていけばＯＫ。

1　爆弾

火に耐性のある敵以外ならほぼ1発で倒せてしまう最強の飛び道具。爆風内の敵すべてにダメージを与えるので、モンスタールームもこれで切り抜けられる可能性が高い。

2　回復の指輪

時間の経過とともに体力を回復する指輪。これがあれば多少のダメージは無視できるから、回復アイテムの節約になる。眠っているときに体力が回復するのもポイント。

3　ワナよけの首飾り

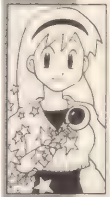
その名の通り、ワナに絶対かからなくなる究極の首飾り。ワナを無視できるようになると毒以外のステータス異常にますかからないため、やはりアイテムの節約になる。

4　竜の腕輪

装備中は攻撃と防御に10ポイントずつ加算される腕輪。さらに火に耐性があり、火の魔法やブレスなどのダメージが大幅に軽減できる。防御力の低い職業に特にオススメ。

◉最強アイテムも合体で作り出せるぞ

上で紹介した最強アイテムは、3つの紋章入手後ならどのダンジョンでも拾える可能性がある。そうなると後は運しだいなのだが、ここでは確実に入手したいプレイヤー向けに、もう1つの方法を教えよう。その方法とは、発明家の技能〝アイテム合体〟で強引に作り出すことだ。素材のアイテムもそう簡単に手に入るワケではないが、最強装備よりありふれたモノなのは確か。下の合体例を参考にして、メモを取りながらがんばって作り出そう。素材集めの段階では、預かり所を活用すると格段に効率が良くなるはずだ。また3つの紋章を集めてから湖の塔をクリアするまでの、アイテム名が確定しているうちに素材集めを終えてしまうことも大切だ。湖の塔クリア後は武器と盾、回復アイテム以外のモノを見分けるのが極端に困難なので、1度クリアしてしまった人は最初からやり直したほうがいい。さらにクリア前に最強装備をそろえておけば、その後のダンジョンで不確定アイテムを拾う必要がなくなり、より安全に冒険できるのだ。



爆弾	木の矢＋鉄の矢
回復の指輪	金の竪琴＋金の竪琴
	精霊の指輪＋闘魂の指輪
ワナよけの首飾り	エルクの腕輪＋エルクの腕輪
	Ｌ4ワナ見の巻物＋Ｌ4ワナ見の巻物
竜の腕輪	ドラゴンファング＋オーラナックル
	オーラシールド＋ドラゴンスケイル

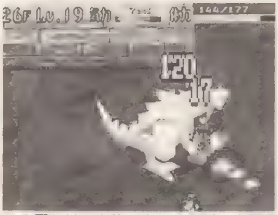
知っているとオトクな合体例

最強アイテム以外にも、知っていると冒険が楽になる合体の組み合わせがいくつかある。下にあげた7つのアイテムは冒険者ならのどから手が出るほど欲しいモノばかり。特にコーティング剤とマジックポーチの作り方を知っていると攻略の難易度がグッと下がるハズ。また奇石は種類を確定するときにリスクがないから、コーティング剤は湖の塔クリア後でも比較的簡単に作り出せるぞ。それ以外では、1度だけ死んでも大丈夫な身代わりの首飾りがオススメ。なぜなら巻物の種類をリスクなしで確定できることに加え、身代わりの首飾り自体がエスケープメダルの材料にもなる。このエスケープメダルを装備すれば、危険回避率が格段に上がるぞ。回復アイテムの合体は、アイテムの所持数を減らすのに役立つ。そして合体後の空きスペースにさらなる回復アイテムや合体の素材を集めていけば、グンと冒険が楽になるぞ！

仙薬	超回復薬＋超回復薬
スタミナドリンク	回復薬＋状態回復薬
干し肉	パン＋パン
マジックポーチ	毒薬＋カフェイン
エスケープメダル	ミスリルの首飾り＋身代わりの首飾り
コーティング剤	Ｌ4超防御の奇石＋Ｌ5バリアの奇石
身代わりの首飾り	Ｌ5姿消しの巻物＋Ｌ6死の巻物

◉最強職業はズバリ！〝メイン僧侶＋サブ発明家〟

4つの最強アイテムの弱点は、魔法に対しては防御力がないことと、敵からの毒を防げないことだ。この弱点を克服できて、なおかつさらなるメリットがある職業の組み合わせを考えると……。職業が僧侶でサポートスキルを発明家にするのが最強の組み合わせとなる。職業で僧侶がオススメなのは、まず状態異常に耐性のある魔鏡の盾を装備できること、次に魔力が高く魔法攻撃に強いこと、そして特技の「奇石」でＨＰなどの回復が自由自在なことが主な理由。氷霧の杖を装備すれば攻撃力が抜群に高くなるのもポイントが高い。サポートスキルで発明家がオススメなのは、もちろんアイテム合体ができるから。右にあげた最強装備をして回復アイテムをいくつか用意すれば、どんなダンジョンも余裕でクリアだ。



▲氷霧の杖は本体と氷の2カ所に攻撃判定があるためか、ドラゴンも一撃で仕留める威力がある。

これが最強装備だ

氷霧の杖
魔鏡の盾
爆弾
回復の指輪
ワナよけの首飾り
竜の腕輪
Ｌ3超回復の奇石
Ｌ5バリアの奇石

まんが／青森県　寿★亜樹さん

©FUJITSU 1996 REPROGRAM ©TAKARA 1997

エーベルージュ

●発売日／97年5月30日●価格／¥6,800
●メーカー／タカラ
●ジャンル／恋愛ＳＬＧ
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

創造魔法使いを目指し、恋に修行に励むのだ！

本作は魔法学園に通う主人公の、成長と恋愛を描いた育成恋愛ＳＬＧ。ゲームは前半の初等部2年間と後半の高等部3年間に分かれ、クラスメイトたちと共に学園生活をエンジョイしつつ最後は伝説の創造魔法使いを目指すのだ。

このゲームでは、主人公の育成も大事だが、クラスメイトの可愛い女の子たちとの恋愛も重要なポイントになっている。いくら主人公を優秀に育てても、それだけじゃハッピーエンドは見られないぞ。そのためにも、相手の女の子の好みなどはしっかりと把握するようにしよう。女の子の気持ちもわからないような無粋な男の子は嫌われるだけだぞ。

▲女の子ばかりに気を取られていちゃダメなのだ。恋愛と学業の両立はとっても難しいぞ！

	所属クラブ	相性のいい星座	好きな花	オススメデートスポット
ノイシュ	歴史	牡牛座、乙女座、山羊座	ピンクの花	花屋、街の図書館
カステル	音楽、テレス	牡羊座、獅子座、射手座	赤いバラ	洋服屋、雑貨喫茶
コー	バーケット	牡牛座、乙女座、山羊座	普通の花束	動物園、森
モリッツ	無所属	双子座、天秤座、水瓶座	特になし	大通り、雑貨喫茶
フェルデン	文芸	蟹座、蠍座、魚座	普通の花束	街の図書館、湖
エルツ	陸上、演劇	蟹座、蠍座、魚座	赤いバラ	美術館、海
リンデル	魔法	牡羊座、獅子座、射手座	赤いバラ	海
ユーロス	生物	蟹座、蠍座、魚座	ピンクの花	花屋、動物園
フォルラーツ	科学	双子座、天秤座、水瓶座	普通の花束	動物園
マリエン	水泳	牡牛座、乙女座、山羊座	赤いバラ	洋服屋、海、雑貨喫茶
ミュラー	生物	牡羊座、獅子座、射手座	どれも好き	動物園、水族館
ヘレン	美術	双子座、天秤座、水瓶座	ピンクの花	花屋、美術館

学園生活をバラ色に過ごすための4つのポイント

1◉効率良いスケジュールの組み方

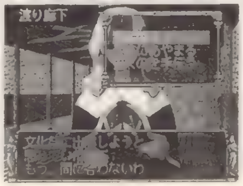
1週間のうちに実行するスケジュールは、対応するパラメータの数値が高ければ高いほど、成功する確率が上昇する。例えば、文系知識のパラメータが高いほど、文系の勉強を実行したときに成功しやすくなるのだ。この事から、1週間に実行するスケジュールはなるべく同じもので通した方がよい。ある程度1つのパラメータが上がってからほかの行動をスケジュールに組み込んでいくようにしよう。パラメータが低いままいろんな行動をとると、日にちを無駄に使うだけだぞ。また、静養はなるべく平日にするようにして、できれば週の最初のうちに実行。週末に休んでも途中で病気になってしまったらせっかく組んだスケジュールが無駄になるぞ。

◀パラメータが十分上がったら違う行動に移ろう。

2◉イベント発生！能力値は足りてる？

ゲーム中に発生するイベントの多くは、主人公のパラメータによって成功するかどうかが決まってくる。たとえば「○○魔法を使う」というような選択肢を選んだ場合、その魔法に関連したパラメータが高くないと、魔法を失敗してイベントそのものを失敗したうえ、女の子に嫌われてしまうことがある。能力値が高くなければ、魔法を使わない方の選択をした方が良い場合もあるので、自信がない場合は無理な選択をしないようにしよう。

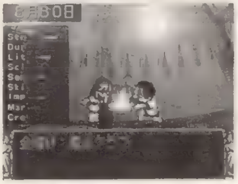
また、各能力値だけでなく、主人公の状態によっても結果が左右されるイベントがある。体育祭や武術大会などは主人公の状態が悪いと失敗しやすいので、前日までにたっぷり静養をとっておこう。



▶自信のない魔法は失敗するだけ。無理は禁物だ。

3◉クラブ活動は学園生活の花

スケジュールに関係なく、関連した能力値を上げられるクラブ活動はとっても便利。必ずクラブに入っておこう。好きな女の子と一緒のクラブなら、好感度も上昇するので一石二鳥だ。カステルやエルツなど2つのクラブを掛け持ちしている子は、運動系のクラブに入るとより好感度が多く上昇する。ただし、運動部は月に一度日曜日に練習試合があるぞ。



◀手っ取り早く女の子と知り合いになりたければ同じクラブに入ろう。

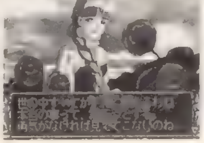
またクラブに入ると、ゲーム序盤で女の子とまだ知り合っていなくても、そのクラブの女の子が主人公の部屋に挨拶に来てくれるので、次の日曜日からその娘の部屋へ遊びに行けるようになるのだ。出会いの遅いユーロス、エルツ、リンデル狙いなら同じクラブに入ると良い。

4◉ついに卒業！告白は一体誰と？

高等部3年目の3月21日から24日は、学園の男女がお互いの想いを相手に打ち明ける告白日。21日は主人公の方から好きな女の子に告白できる。こちらから告白をしなかった場合、22日〜24日の間に主人公を好きな女の子が告白してくる。ここで注意したいのは、日にちによって決まっている女の子のうち一番好感度の高い娘が告白してくることと、あとの日の女の子から告白を受けたい場合、前の日の告白は断らないといけない点だ。

女の子が告白する日

3月22日	モリッツ、カステル、リンデル コー、エルツ
3月23日	フェルデン、ミュラー、ヘレン フォルラーツ、マリエン
3月24日	ノイシュ



◀ノイシュから告白を受けたい場合は、22日と23日の告白は断ろう。

まんが／千葉県 都賀渉さん

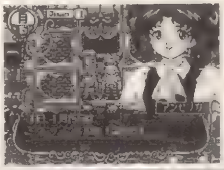
ネクストキング
～恋の千年王国～

●発売日／97年5月25日●価格／¥5,800　限：¥7,800
●メーカー／バンダイ
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC(2ブロック)、4P同時プレイ可

©PLEX ©BANDAI・MARS 1997

恋に効く秘薬はやっぱり女の子へのプレゼント！

女の子の好感度を上げるのに一番効果的なのは、やっぱりプレゼント攻撃！　ってなワケで、各キャラクターの好みのプレゼントをピックアップしてみたぞ。たくさんあるアイテムの中でも、最も効果のあるものを紹介しているので、お目当ての女の子が欲しがっているアイテムを入手することが最大のポイントになるのだ。

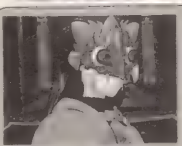


◀誕生日のプレゼントは、ポイントを稼ぐのに重要だぞ。

◀所持しているアイテムは、常にチェックしておこう。

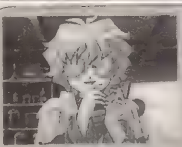
フェンネル
誕生日　1月15日

フェンネルはアンデッド系に強いので、墓場での戦闘では有利。ただ、そのほかの戦闘ではあまり期待できない。また、好感度が高いと体力を回復してくれる。
※効果的なプレゼント：ウォーの首飾り、賛美歌のハープ、殉教者の鞭。



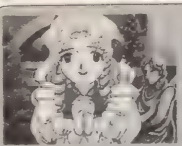
キャラウェイ
誕生日　2月20日

キャラウェイは戦闘力が非常に高く、一緒に冒険するなら彼女をパートナーにするのが一番楽だろう（ただし彼女に愛があればだけど……）。彼女へのプレゼントは、剣や鎧など、戦いの必需品が◎。
※効果的なプレゼント：鋼鉄のドレス。



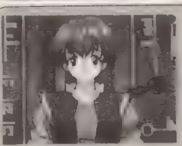
カモミール
誕生日　3月7日

基本的に魔法のかかったものや"薬品"系のアイテムなどをプレゼントするのが最も効果的だ。
※効果的なプレゼント：純潔の翼、大地の背骨、涙のクリスタル、ブタスミレ、ヘビアカネ、魔法のルージュ、ラキアの鐘。



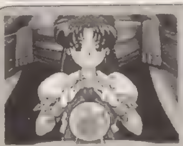
アニス
誕生日　4月9日

戦闘ではほとんど役に立たないアニスだが、彼女にプレゼントするとオイシイ見返りが期待できる。また、彼女は付き合いが広いので、王様エンディングを狙いやすいキャラクターだ。
※効果的なプレゼント：火の薬。



チコリ
誕生日　5月16日

チコリには、やはり七大秘宝が効果的なプレゼント！　惜しまずあげよう。
※効果的なプレゼント：金ラメの水着、太陽のたまご、秩序のオーブ、道徳の毛皮、魔女の水着、女神の牙、ラキアの鐘、楽園の小枝、若葉の水着、天使の水晶。



サフラン
誕生日　6月26日

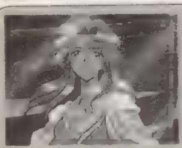
ガラスやクリスタル系のアイテムを好むサフラン。ちなみに、彼女を人魚の島へ誘うことはできないので注意。
※効果的なプレゼント：雨の杯、ガラスの指輪、シンデレラの靴、涙のクリスタル、竜の腕輪。

マレイン
誕生日　7月31日

腕力のあるマレインは、戦闘で頼りになるパートナーだ。ただ彼女の場合、プレゼントではなく所持しているアイテムを強引に持っていってしまう難点が……。取られるくらいならあげてしまおう。
※効果的なプレゼント：錆びた彫像。

クミン
誕生日　8月1日

奥手のクミンは友だちが少なく、交友範囲が狭い。戦闘でもあまり彼女の力は期待できないので、プレイヤーががんばらないと冒険がきつくなる。
※効果的なプレゼント：緑の指輪、竜の指輪。

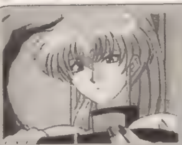


ローズマリー
誕生日　9月17日

セクシーなローズマリーは、好感度が上がると戦闘で敵をふぬけにしてくれる。
※効果的なプレゼント：黄金のバラ、月光のバラ、古代のTバック、ダイヤのバラ、花柄の下着、バラの花束、闇に咲くバラ。

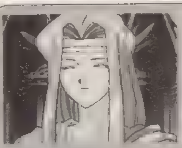
ジンジャー
誕生日　10月8日

彼女へのプレゼントは、その物の金額がポイントとなる。とにかく高価と思われる物をあげるのだ。
※効果的なプレゼント：金の玉、ざくろ石の指輪、シルバーオーブ、2トンのダイヤ、ブルーダイヤ。



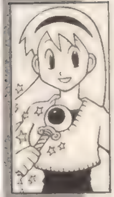
ディル
誕生日　11月6日

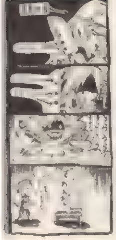
彼女が気に入っているアイテムを持っているとすぐに取られてしまうので、その前にプレゼントしてしまおう。何故か「ドラゴン」の付くアイテムが好き。
※効果的なプレゼント：ドス黒い鞭、ドラゴンキラー、ドラゴンビキニ。



コリアンダー
誕生日　12月12日

彼女を狙う場合は、吸血鬼ペトニー男爵のイベントで絶対にパートナーに選ぶこと。
※効果的なプレゼント：ウォーの首飾り、賛美歌のハープ、空色のリボン、ひらひらパンツ、るり色の耳飾り。





まんが／埼玉県　潮屋点子さん

©1997 IDEA FACTORY, INC.

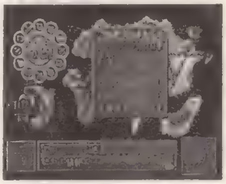
スペクトラルフォース

●発売日／97年10月9日●価格／¥5,800
●メーカー／アイディアファクトリー
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

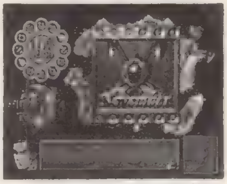
国を統一するために必要な4つのポイント!

ポイント1◉漁夫の利を狙おう!

このゲームでは先に戦を仕掛けるのは禁物。なぜかというと、戦闘が終了して兵士の数が減ったときに他の国に攻め込まれる危険性があるからだ。1年に1度、1月しか兵士の補充ができないだけに戦力の低下は全滅の危機を意味する。だが、逆に言えば他の国が戦をして戦力が低下したときが攻めるチャンス！　この状況を利用しない手はない。ということで〝漁夫の利″作戦が成り立つというわけ。敵兵の数が0になったときが、特に狙い目。城の結界を破るための兵数があれば、ほぼ無傷で国を占拠できる。



▲敵国同士が戦ったあとには必ず国の情報を見て戦力を確認。

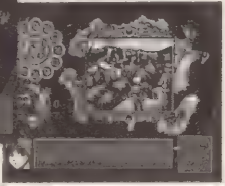


▲攻めるなら兵士補充が可能な1月に近い11月が最適。

ポイント2◉武将を引き抜け!

武将の勧誘コマンドは戦力を整えるために行うが、実はもっと違った使い道がある。それは、攻め込みたい国の武将を引き抜いて戦力を低下させてしまう作戦。相手国の主力メンバーには大抵、数多くの兵士が配備されている。つまり、その武将を引き抜けば相手国の戦力が低下するし、兵士の補充もできると一石二鳥なのだ。引き抜いた武将は解雇すればいいし、気に入ったならそのまま活躍させてあげよう。ただ、引き抜いたときのためにメンバー10人のうち1人か2人分の空席を作っておくこと。そうしないと武将を勧誘できないからね。

▼戦力を強化したいなら探索で武将を捜すという手もある。

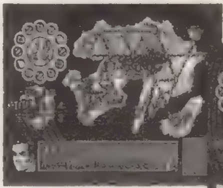


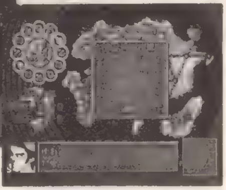
▲成功するまで何度でも勧誘を繰り返そう。

ポイント3◉兵の総数が決めて!

このゲームでは、相手国よりも兵士の数が上回っていれば戦に勝つことが可能だ。相性が悪くても兵士の数でカバーできるので大丈夫。戦略など立てなくても十分勝てるぞ。だが、そのためには、常に国力の増強に努めることが大切。貿易や私掠でお金を稼いで街に投資しよう。1つの国あたりの国力が150もあれば十分な数の兵士を補充できるハズだ。そして、兵力が整ったら各武将に兵士を割り当て、いざ出陣！　ただ、各武将に割り当てられる兵士は最大1,000人までなので、最低5人（戦闘に参加できる最大人数）の武将が国にいることが条件。

▼貿易ではレートを確認してから購入すること。



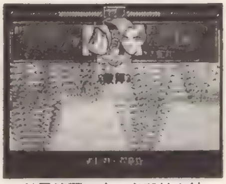


▲バランスを良く考えて各武将に兵士を振り分けよう。

ポイント4◉必殺技の使い方

必殺技は、タイミングを見計らって使うことが重要だ。特に、君主の使う必殺技は強力なものばかり。弱い相手に使うのはもったいないので、手強い相手（敵国の君主など）と戦うときに使うのが好ましい。補助的な必殺技（攻撃力ＵＰなど）は、戦闘中ずっと持続するので早いうちに使おう。戦闘に参加させて士気を高めておき、いつでもレベル3の必殺技を使える状態にしておくと、戦が楽に展開するハズだ。また、士気の上昇率は、相手の兵力を減らした割合で決定されるので覚えておくといいぞ。

▲必殺技は敵兵の数が多いときほど効果抜群。



▲効果範囲の広い必殺技を持つ武将が戦闘では頼りになる。

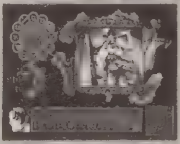
ワンポイントチェック

戦を有利に展開できるオススメ武将

自分の好みで武将を選ぶのもいいけれど、いち早く全国統一を成し遂げたいのならば選り好みしていてはダメ。より有利に戦を進めるためにも武将は慎重に選ぶことがとても重要だ。ここでは、特にオススメな武将をピックアップしてみたので、ぜひプレイするときの参考にしてほしい。

忍者タイプ

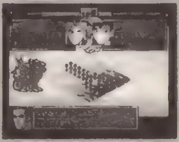
忍者タイプの武将は、いろいろな場面で役に立つ、言わばオールマイティな武将。私掠や探索、勧誘といった行動の成功率が非常に高く、必殺技が強力なので戦闘でも大いに活躍してくれるハズだ。〝サトー″や〝不如帰″が忍者タイプの武将。



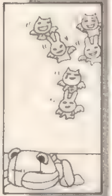
▲不如帰やサトーは数少ない忍者タイプの武将。

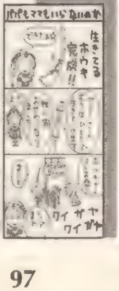
僧侶タイプ

僧侶タイプとは、戦闘で倒れた兵士を復活させる〝治癒の祈り″や〝回復の祈り″の必殺技を使える武将のこと。〝ミューファ″や〝ノア″がこれに当たる。このタイプの武将がいれば、兵士の数が上回っている戦はほぼ勝てるだろう。



▲回復の祈りは兵士が全滅する寸前に使うとお得。





まんが／富山県　いわきゆーしさん

メタルエンジェル3

●発売日／97年6月13日●価格／¥6,500
●メーカー／パック・イン・ソフト
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC(2ブロック)

©1997 Victor Interactive Software.

3人の女の子たちと仲良くなるためのワンポイント攻略

このゲームでは3人の女の子を育成し、近未来の格闘技・フルメタルバトルで頂点に立たせることが目的となっている。実はこの育成、女の子のプレイヤーに対する好感度によってその効果が全然違ってくるのだ。基本的には、好かれていた方がいいことが多い。そこで好感度を上げる方法だが、もっとも有効なのはデートに誘うことだ。ただし、キャラによって好きな場所とそうでない場所があるので、選択を誤ると逆効果にもなりかねない。このゲームでは、女の子の感情が一定ラインを下回ってしまうと関係の修復が非常に困難になるため、ヤブヘビにならないよう、特に気を配る必要があるぞ。ここでは、そんな困った事態を前もって避けるために、各キャラ別にオススメのデートスポットを紹介するぞ。これを参考にして、彼女たちといい関係を保っていこう。

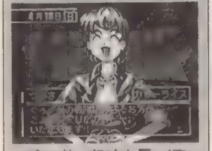
桜小路彩香

チーム内でのリーダーを自認する彩香。3人の中ではもっとも趣味がお姉様的で、デート場所はブティックなどを好む。が、実は遊園地やケーキ屋など、いかにも女の子が好みそうな場所に連れていっても喜ばれる。お好み焼き屋が好きという意外な一面もあって驚かせてくれるぞ。

▲お好み焼き屋が大好き。正直、かなり意外。

和泉つかさ

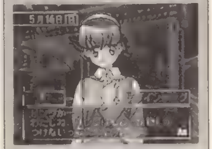
元気……というよりも、もはや女の子としてはあまりにも粗暴なつかさは、デートの行き先も男の好みそうな場所が好き。レストランやおもちゃ屋（男、というより子どもか!?）に連れていってやると喜んでくれる。逆に、ケーキ屋やファンシーショップなどは大嫌いなので注意しよう。



▲食べ物の趣味も男っぽい。というか、子どもっぽい。

○○○恵

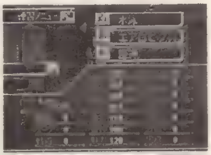
プレイヤーの妹としてゲームに登場する恵。彼女は重度のブラコンで、お兄ちゃんと一緒にいれば幸せらしく、基本的にどこへ誘っても喜んでくれる手間のかからないキャラだ。あえて言うならファンシーショップやケーキ屋、カラオケ屋などがお気に入りで、ここに誘えば効果も高い。



▲どこに誘っても喜んでくれる。いいコです。

戦いに勝利するために覚えておきたい必殺技

このゲームの戦闘シーンは、オートで進行する。ここではすべてを女の子たちにまかせ、プレイヤーは成り行きを見ていることしかできないのだ。しかし、戦闘中に手を出せないだけで、その前準備はしてやることはできる。つまり、どうすれば戦闘が有利になるかを考えて、必殺技を覚えさせたりスーツをメンテナンスしてやればいいわけだ。中でも、勝負のカギを握るのは必殺技。ここでは、全7つのカテゴリーの中からそれぞれ2つずつ、計14種類のオススメ必殺技の、習得条件を紹介するぞ。必殺技を覚えるためには、下に紹介しているパラメータを上回っている状態で、そのカテゴリーの練習をすればOKだ。ちなみに表中の〝レベル〟とは、各カテゴリーのパラメータを表している。例えば空手の流星脚を覚えたい場合、脚力、敏捷、精神、SPが表内の数値以上で、空手のパラメータが700以上必要だということだ。



▲必殺技の習得には、普段の育成がカギとなる。先を見越したスケジュールを立てよう。

カテゴリー	レベル	技名	腕力	脚力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	SP	その他
空手	240	気合	—	—	—	—	300	200	—	60	—
空手	700	流星脚	—	700	—	240	300	—	—	130	—
キックボクシング	360	コンビネーションキック	—	240	320	240	—	—	—	80	—
キックボクシング	700	ファイナルラッシュ	680	—	320	240	—	—	—	100	—
柔道	300	駿足背負い	140	140	—	340	—	—	—	75	—
柔道	700	山嵐	500	500	240	240	—	100	—	135	—
プロレス	240	ジャーマンスープレックス	200	200	120	—	—	—	—	95	—
プロレス	800	スプラッシュマウンテン	600	600	240	—	—	—	300	115	—
気功術	200	癒しの気	—	—	—	—	300	200	—	70	—
気功術	700	グラビトンボール	—	—	240	—	700	240	—	125	スーツ100
忍術	400	忍法桜吹雪	—	—	—	—	400	300	—	100	—
忍術	800	竜巻いづな落とし	400	400	300	300	—	—	—	115	戦術300
ダンス	560	サッキュバスターン	—	—	—	300	400	100	—	85	—
ダンス	700	レインボーリボン	—	—	—	240	300	700	—	160	—

まんが／福島県　勇魚さん

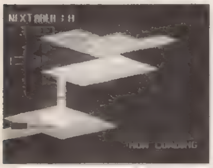
Ⓒ(株)ナムコ

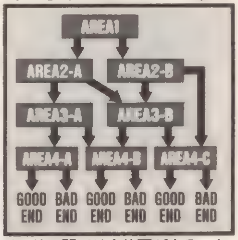
タイムクライシス
＋ガンコン

●発売日／97年6月27日●価格／¥7,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／ガンSTG
●対応周辺機器／GC（専用）

スペシャルステージのエリア分岐条件を公開！

ＰＳ版オリジナルのスペシャルステージ。このモードは全４エリアで構成され（ルートによっては３エリアで終わることもあり）、各エリアに設置された一定の条件を満たすことでルートが分岐する。ここでは全エリアの分岐条件を一挙公開する！





◀エリア間では全体図が出る。ちなみに、Ａのルートほど難しいぞ。

AREA1

▲撃った弾数は自分で数えておいて、６発撃ち尽くしたらすぐリロード。画面を見て確認している暇はない。

ホテルの玄関から進入し、ロビーを通過してエレベーターホールへ向かう。６つ目の銃撃ポイントであるエレベーターホールを、タイムを31秒以内に（すなわち降りてきたエレベーターの扉が閉まる前に）クリアすると、ＡＲＥＡ２－Ａへ進むことができる。それ以上時間がかかってしまった場合は、背後の階段からＡＲＥＡ２－Ｂへと進むことになるぞ。ムダ弾を減らしてリロードを素早く行うのがポイントだ。攻撃するときは、弾数を数えながら行うとよい。

AREA2-A

▲ブーメランの動きは、音で認識できる。ブーメランを投げられたら身を隠し、行き過ぎるのを待とう。

カジノを経由して、パーティ会場へ。パーティ会場での５つ目の銃撃ポイントをクリアすると、スペシャルステージ初のボスキャラ、ウェブスピナーが登場する。このウェブスピナーを現れてから50秒以内に倒すことができればＡＲＥＡ３－Ａへ、倒すのにそれ以上の時間がかかってしまうとＡＲＥＡ３－Ｂへと進んでしまうことになる。ウェブスピナーは、緩急をつけてブーメランを投げてくるので、その動きに惑わされないようにしよう。

AREA2-B

▲司令室は画面上の、ガラス張りになっている部屋だ。８発撃ち込めば、破壊することができるぞ。

ショッピングモールを経由して、通路の脇にあったダストシュートからゴミ処理場へ。ここでの分岐点は６つ目の銃撃ポイントで、司令室を破壊してからクリアすればＡＲＥＡ３－Ｂへ、普通にクリアすると突然最終エリアのＡＲＥＡ４－Ｃへと進むことになる。ちなみに、いつまでも司令室を破壊しないでいると、クレーンまでもが攻撃してくるようになる。画面にＤＡＮＧＥＲの表示が出たら、すばやく隠れよう。そうなる前に、早めに司令室を破壊するのだ。

AREA3-A

▲分岐の条件となっているのは７つ目の銃撃ポイントのみ。ほかのところで黄色い敵を倒しても関係ナシ。

前のエリアの最後に登場した、カンタリスを追ってホテルの屋上へ。そのまま屋上近辺での戦いが繰り広げられる。このゲームに登場するザコキャラは、赤、青、黄の３色がいるのだが、このエリアではこのうち黄色の敵がエリア分岐のポイントとなる。７つ目の銃撃ポイントで黄色のホテルマンを３人以上倒すとＡＲＥＡ４－Ａへ、倒せなかった場合はＡＲＥＡ４－Ｂへ進むことになるのだ。黄色い敵は逃げ足が早いので、画面に現れたら真っ先に攻撃しよう。

AREA3-B

▲燃料タンクに弾が当たると、Ｂのエリアに進めなくなる。落ち着いて、正確な射撃を心がけよう。

コンピュータ制御室を経由し、ミサイル倉庫へと進んでいくエリア。このエリアの分岐条件は、８つ目の銃撃ポイント。燃料タンクに５発以上流れ弾を当ててしまうと、ＡＲＥＡ４－Ｃへ進んでしまうのだ。燃料タンクに当たった弾が４発以下ならＡＲＥＡ４－Ｂへ進むことができるぞ。ここに登場する敵は、遠くに出現するために的として非常に小さい。そのくせ、燃料タンクの近くに現れてこちらの誤射を誘う。いかに集中できるかが、ポイントになるぞ。

AREA4-A

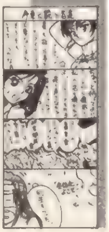
このエリアはかなり特殊。最初の銃撃ポイントをクリアすると、戦闘機・レピドプテラとのボス戦になる。だが、このボス戦は、銃撃ポイントを変えながらの長期戦となるのだ。ちなみに、レピドプテラはエンジン部が弱点で、通常の1.4倍のダメージを与えることが可能。このレピドプテラを倒したあとの銃撃ポイントでは、カンタリスの乗るレピドプテラが登場。こいつを見事倒せればグッドエンド、倒せないとバッドエンドになってしまうのだ。エンジン部を狙ってなんとか倒そう。

AREA4-B

このエリアは銃撃ポイント数が非常に少ない。最初の銃撃ポイントをクリアすると、いきなりボスのアントリオンが登場するのだ。このアントリオンは、中央のセンサーが弱点。ここを狙えば通常の４倍のダメージを与えることが可能だ。なお、アントリオンは１度倒しても再登場する。なお２度目は攻撃方法が前回とは少々異なるので注意しよう。２度目に登場したアントリオンを50秒以内に倒せればグッドエンド、50秒以内に倒せなかった場合はバッドエンドとなるぞ。

AREA4-C

通路を抜け、地下駐車場へ。このエリアでは、８つ目の銃撃ポイントの最後に、ボスが登場する。この多脚装甲車・ドロメデスは、フロントガラスが弱点。というより、ここに攻撃を命中させないとダメージを与えることができない。ただ、防御力はそう高くないので、集中攻撃してやればそう厳しい相手でもないはずだ。その次の銃撃ポイントでは、カンタリスの乗った車が飛び出してくる。８発の弾丸を撃ち込めればグッドエンド。ここは、３種類のルートの中で一番簡単なのだ。



まんが／福島県　小園まりさん

©1997 PIONEER LDC.INC/HEAD QUARTERS©1997 AXELA

バウンティーソード・ファースト

●発売日／97年6月6日●価格／¥5,800●メーカー／パイオニアLDC●ジャンル／RPG●MC／1ブロック

勝利者になるための4大戦略

とにかく戦闘が難しいといわれるこのゲーム。そんな数々の戦いを乗り切るための4つのポイントを紹介するぞ。また「単独行動を避けて、集団で移動・攻撃する」ことは、このゲームにおける基本中の基本。しっかりと肝に銘じておこう。

◉回復アイテム・要員は忘れずに

このゲームでは、戦闘で死んでしまったユニットを復活させることはできない。そこで転ばぬ先の杖として、前線で戦闘を行う戦士系のユニットには、回復アイテムを常備させておくこと。必要最低限のアイテム以外は、全部薬草でもいいくらいだ。また、回復呪文を持つ僧侶系ユニットも部隊には必須。機会があれば、必ず雇うようにしよう。当たり前に思えるが、いざというときあわてないのが優秀な指揮官というものだ。

▲死んだら元も子もない。こまめな回復を心がけよう。

◉「顔のあるキャラ」を仲間に選ぼう

酒場で雇うことのできる味方ユニットには、顔グラフィックが「ある」タイプと「ない」タイプの2種類が存在する。これらはそれぞれ、ゲーム中にイベントなどが用意されている「仲間」と4マップごとに契約の必要がある「傭兵」を表しているのだ。味方にする場合はイベントが発生する「顔あり」のキャラを優先しよう。「顔なし」ユニットは、部隊の弱点（特に回復系）を補うために雇うと考えるのがベストだろう。

▲すべての「仲間」ユニットを集めるのは大変だぞ。

◉マップ上のアイテムは素早くGET！

戦闘マップ上にある宝箱には、強力なアイテムが入っている場合がある。それらを手に入れることは大きな戦力アップにつながるが、それは敵にとっても同じ。敵部隊に盗賊系のユニットがいる場合、彼らは宝箱を狙ってくるのだ。そのユニットを倒せば、アイテムは奪えるが、下手に追いかけて陣形を乱すと、敗北につながる場合もある。宝箱は、足の速いユニット（忍者系など）で敵より先に回収することを心がけよう。

▲敵に奪われてしまうと、何よりもくやしいのだ。

◉フェリスとの親密度は"超"重要

このゲームのヒロインであるフェリスは、ほかのユニットにはない関係値と呼ばれる隠しパラメータを持っている。これは主人公・ソードとフェリスの親密度を表しており、実はこの値が部隊の結束の度合いに関係してくるのだ。これが低いと、前述の「仲間」ユニットなどが離反していく場合もある。値を低くしないためには、ところどころに現れる選択肢で、「男らしく、戦士らしい選択」をすることだ。

▲無謀な選択も×。ときには優しさも必要だぞ。

雷弩機兵 ガイブレイブ

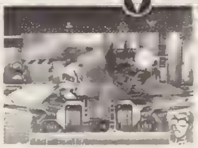
●発売日／97年7月17日●価格／¥5,800●メーカー／アクセラ●ジャンル／A・RPG●MC／1ブロック

「ライドギア」の乗りかた講座

うまく敵に勝てない……、と悩む初心者のキミに贈るワンポイントアドバイス集だ。ちなみに登場する4体の自機（ライドギア）すべてに対応しているが、初めてのプレイでは防御力の高い「スカリー＆ハーピー」がオススメだぞ。

◉「スタンスティック」で敵を足止め

「デブリタウン」の武器屋に売っている「スタンスティック」は、11,000メックと高い割には敵に全くダメージを与えない。実はこの武器には、攻撃を喰らった相手が必ずマヒしてしまう効果があるのだ。これはもちろんボスに対しても有効で、敵の強くなる後半戦では非常に便利。まずは「スティック」入手を目指そう。



▲まずは近づいてスティックで攻撃……。◀動けない相手に強力な攻撃を叩き込め。

◉投げ技で大ダメージ

投げ技は通常攻撃の中でも攻撃力が高めに設定されているので、威力の高い武器を買えない序盤では重宝する攻撃だ。この「投げ」はレバー入れなどの操作で4種類の技を出すことが可能。なかでもオススメしたいのが、ハリケーンスルー（つかみ後✚下＋Ⓒ）だ。モーションが始まると同時に無敵状態になるで、敵の攻撃をかわしながら、投げをキメられるぞ。

◀投げの間合いも広く、どの敵にも有効。

▶パイルドライバーも威力大。

◉敵をまとめて一網打尽！

ザコ敵などのうざったい相手に有効なのが、斧などの効果範囲の広い武器。敵が密集した所で使えば、一気に多くの敵を倒すことが可能なのだ。問題はどうやって敵をまとめるかだが、それにはノーマル投げ（ⒷⒷⒷで連続攻撃後、Ⓒでつかみ、Ⓒで投げ）を使うのが非常に有効だぞ。

▲スタンステック使用後に、直接投げるという攻撃も効果的だぞ。

◉「ヤバイ！」と思ったらポーズ

敵の集中攻撃を受けてゲージが一気に真っ赤になった！もうゲームオーバー確定、というときも、あわてないでスタートボタンを押し、アイテム画面を開こう。もしHPがなくなってしまっても、機体が爆発を始める前ならばアイテムによる回復が可能なのだ。もしものときには役立つぞ。

▲ギリギリまで粘れるように、つねにスタートボタンを意識していよう。

まんが／静岡県 クリオネさん

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 NAMCO LTD.

ワールドサッカー ウイニングイレブン'97

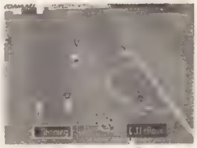
●発売日／97年6月5日●価格／¥5,800●メーカー／コナミ●ジャンル／SPG●MC／1ブロック

並みいる強豪に勝つために!

このゲームのCOMは手強く、その攻め方もかなり本格的。対抗するためには、実際のサッカーの試合でも使うような戦略を立てなくてはならないのだ。ここでは、その軸となる基本的な4つのポイントを紹介していくことにしよう。

◉こまめなパスワークでつなごう

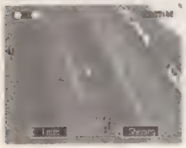
このゲームのウリである多彩なパスワークは、試合を勝ち抜いていくうえで必須のテクニック。パスを小刻みにつないで、相手をかく乱しよう。ドリブルだけで攻め込めるほど、このゲームは甘くないぞ。逆に攻められたときは、一度後ろに短いパスを出して切り返していくのも有効だ。



▲ⓧ→△で出せる「ワンツーパス」は、攻守ともに使える便利なテクだ。

◉「カウンターアタック」がオススメ

「カウンターアタック」とは、フォワードを敵陣営に残しておき、味方陣営で相手のシュートまたはパスをカットし、ロングパスをフォワードに送る攻撃のこと。この戦法を使えば、手薄になった敵陣営でラクに攻撃することが可能。作戦コマンドをカウンターアタックに指定し、敵にわざと攻撃をさせて反撃の機会をうかがおう。



◀相手をわざと攻め込ませすぎて、墓穴を掘らないように。

▲カウンター攻撃のカウンターを取られる場合もあるので、注意が必要。

◉ⓧボタンを活用しよう

ディフェンス(ボールキープしてない)状態でⓧを押すと、味方は「プレス」をする。これは敵のボールを奪おうとする行動だが、実はそのときのボールの位置で内容が若干変化するのだ。例えば、ボールが近くの空中にあるときはヘディングを狙いにいき、遠くの空中にあるときは落下地点を目指して移動する…という具合。これらは✚キーだけを使うときよりカットする確率は高い。タイミングは難しいが覚えておこう。

▲相手の背後から前に回り込んでプレス、基本だぞ。

◉スライディングの多用に注意

上と同じくディフェンス時には、◯で「スライディング」を出すこともできる。ボタンを押した瞬間にスライディングを始め、その距離も長いのでパスやドリブルのカットには最適だ。ついつい使ってしまう技だけど、実はファウルの危険性も高い。ただのファウルならまだしも、イエロー(2回で退場)やレッドカード(即退場)を喰らったりしたら目も当てられない。スライディングのやりすぎには、注意しよう。

▲ボールを持つ相手に後ろからというのは特に危険。

ガンバレット

●発売日／97年8月7日●価格／¥5,800●メーカー／ナムコ●ジャンル／STG●MC／1ブロック、GC

あの面のクリア方法教えます

この『ガンバレット』は、COMから出されるさまざまな問題を1つ1つクリアするタイプのゲーム。だが問題の中には、画面の説明を見ただけではクリア方法がわかりにくいものも多数存在する。ここではそんな4ステージを紹介しよう。

◉これがクリア条件のわかりにくい4ステージだ

ハゲ鷹からオヤジを守れ!

このステージは、ハゲ鷹を撃って捕まっているオヤジをノルマの数だけ助けてあげればOK。……が、気をつけなくてはいけないのは、その落下地点である。落としたときに下にちょうどゴムボートがないと、助けたことにはならないのだ。単純なようだが、プレイしていると意外に気づきにくいトコロなので注意しよう。

▲ボートの動きを先読みして、タイミング良く撃とう。

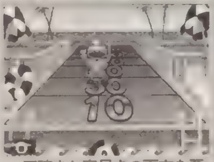
オヤジをピラニアから守れ!

次はロープにぶら下がるオヤジを、下の池から襲ってくる魚から守るステージだ。攻撃される度にオヤジはズリ下がり、池に落ちてしまったらゲームオーバー。ところが困ったことにオヤジにも当たり判定が存在して、プレイヤーがオヤジを(誤って)攻撃してしまうこともあるのだ。当然ヒットすれば、オヤジは下へ……。

▲焦るあまりに銃を乱射すると、かえってヤバくなるぞ。

一定範囲内でオヤジを止めろ!

奥から歩いてくるオヤジの持つマトを撃ち抜くステージ。弾は1発しかないので、外せば失敗。しかも、オヤジが歩いてくる足元には数字が書かれており、ステージごとに設定された数よりも大きい数字の位置で、マトに当てなくてはならない。のんびりしていると、オヤジは画面手前のプールに落ちてしまうぞ。

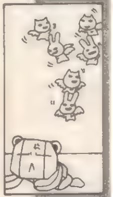


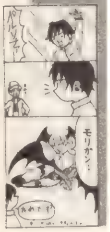
▲正確さと素早さの両方を要求される高難度のステージ。

パラシュートのマトを撃て!

上から次々と落ちてくるパラシュートのマトを撃ち抜くステージ。一定点数を取ればステージクリアとなるが、このステージにはちょっとした罠(?)がある。それはパラシュート本体を撃っても、画面には「HIT!」と出ること。もちろんマト以外を撃ってもカウントされない。表示に惑わされずにマトだけを狙おう。

▲一見単純なステージだけに、意外と気づかない点かも。





まんが／愛知県　シャボネットさん

ケイン・ザ・バンパイア 最後の選択

●発売日／97年5月30日●価格／¥5,800●メーカー／BMGジャパン●ジャンル／A・RPG●MC／1ブロック

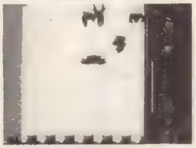
生き抜くための心得を伝授

1 まずは基本。戦闘の基本は"HIT&AWAY"。攻撃しては後退し、また前進して攻撃するという、A・RPGの基本戦法がもっとも効果的。敵の攻撃が空を切ったとき、懐に飛び込むことで連続攻撃も可能になる。焦らずに間合いを保って攻撃しよう。

▲敵によって武器を使い分けるのも、効率よい戦闘だ。

2 隅々まで歩き回ることも重要だ。基本的に、1つのダンジョンには1個以上の魔法、武器、アイテムがある。視野の拡大をフルにし、とにかく歩き回ろう。スイッチを発見したら、必ず押すことも攻略上大切だ。

3 魔法、変身を常に活用するのも、攻略の必須条件になる。魔法は「敵に乗り移る」技が有効だ。敵に乗り移ると攻撃方法も変化するぞ。変身では「霧」の変身が役に立つ。中盤以降のダンジョンは仕掛けも増えて複雑になる。一見行き止まりに見えて、実は壁の亀裂や窓のすき間を「霧」で通り抜けられることが多々あるぞ。先に進めなくなったら、とりあえず変身しよう。以上の3点を押さえておけば、攻略はバッチリだ！



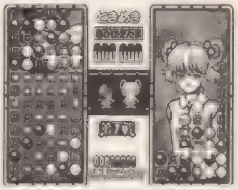
▲コウモリになり、水の上を移動するのも使える。

ときめきメモリアル 対戦とっかえだま

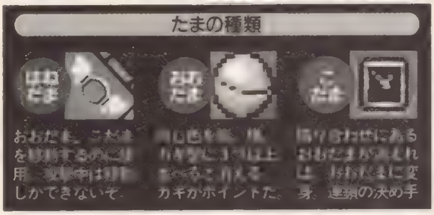
●発売日／97年6月19日●価格／¥5,800●メーカー／コナミ●ジャンル／PZG●MC／1ブロック

攻撃パターン教えます

大連鎖を組める、オススメの攻撃方法を紹介しよう。まず、同色の「おおだま」2つと「こだま」1つを横1列に並べよう。それから違う色でも同じような組みを作り、縦方向に積もう。あとは上方向から連鎖を始めるだけ。上から始めないと、下に残った余計なたまも連鎖に巻き込み、連鎖が続かないぞ。また、同色の「おおだま」2つと「こだま」1つをL字型に並べ、その組みを縦に積んでもOK。この場合は、上から連鎖する「こだま」は上に配置する必要があるぞ。



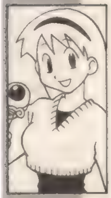
▶キャラ別にある、相手の攻撃のパターンを覚えておくことも大切だぞ。



デジカルリーグ

●発売日／97年6月20日●価格／¥5,800(コンビニ専用)●メーカー／アクエス●ジャンル／SPG●MC／4ブロック

「2×3D」システム攻略法



◉投球編

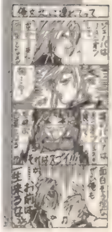
上下左右、かなり幅広い投球ができるのが特徴の『デジカルリーグ』。ここではあえて、ストライクゾーンを意識しない投球をすることをオススメしたい。対CPU戦のケースでは、打者はボール球にも果敢に手を出してくる。大きく逃げる変化球なら、ストライクを取りやすいぞ。ただし、ランナーがいるときには要注意。ボールになる変化球は、パスボールの可能性が大きいのだ。

◀ボール球を打たせるのも戦法だ！

◉打撃編

自分がバッターのときは、ボール球には手を出さないこと。どちらかわからないときは待った方がいい。振りたくなるのをこらえて、じっと良い球を待つのだ。また、「強振」(◯ボタン)を多用しがちだが、基本的には普通のスイング(⊗)をした方がいい。「強振」は当たれば飛ぶが、当てるタイミングが難しいぞ。ホームランを狙ってしまいたくなるものだが、小刻みに当ててランナーをためた方が点は取りやすい。

◀よい球がくるまで、じっくり粘ろう。

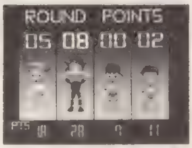


ポイッターズポイント

●発売日／97年6月12日●価格／¥4,800●メーカー／コナミ●ジャンル／ACT●MC／1ブロック

倒すだけがすべてじゃない

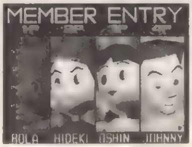
最大4人までの対戦ができるこのゲーム。とかく相手を倒すことだけに神経を注いでしまうが、実際の勝敗に関わってくるのは、敵に弾を当てた回数、ラウンド中に登場する金ハートの回収率、リタイアの順位とハートの残数の3要素。よってアイテムだけをひたすら回収したり、避けまくって生き延びることに全力をつくすのが、順位を上げるのには実は効果的だぞ。



▲このときの総合得点が順位を決定するのだ。

◉新たに6人のキャラクターが参戦！

このゲームでは最初から選べる6人のほかにも、実はもう6人（ビバ、キャシー、ドジロー、ゴヘイ、ヤン、サイボ）のキャラクターを使用することができるのだ。その条件は「ジュニアカップをクリアする」ことだ。どのキャラも、見た目や性能もさまざまなので、ぜひ試してほしい。また、セレクト画面で、キャラにカーソルを合わせてL1あるいはL2を押すと各キャラの性能を確認することができるぞ。



◀各能力の標準は◯が3つ。多ければ多いほど性能がいいのだ。

© 1996 Crystal Dynamics © 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED © 1997 SQUARE/NOW PRODUCTION © 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

まんが／青森県 寿★亜樹さん

西暦1999 ～ファラオの復活～

●発売日／97年7月3日●価格／¥5,800●メーカー／BMGジャパン●ジャンル／STG●MC／1ブロック

ジャンプと攻撃のコツを伝授

このゲームには複雑な地形が多く、微妙なジャンプコントロールが必要となってくる。その中でも特に重要になってくるのが、離れた場所へのジャンプだ。初めのうちはなかなかタイミングがつかみづらいはず。ポイントとしては、ジャンプの頂点で✚キー上を押す。さらに距離がある場合は、助走をつけてジャンプしよう。また、高いところから落ちるときは✚キー上を押してジャンプすること。普段ならダメージを受けるが、うまくいけばノーダメージで下に降りられることも。また、攻撃に関してだが、飛び道具で攻撃する場合、画面中央に敵がいないと攻撃が当たらない。そんなときはL／Rボタンで左右に平行移動してラインを合わせよう。これで素早い動きの敵にも対処できるはずだ。

とにかく慣れよう!

▼落ちてもいい場所で、何度もジャンプの練習。

▲段差や障害物などの地形に隠れて攻撃。しかし、ホーミングしてくる攻撃には、効果がないので要注意だ。

MAD STALKER ～FULL METAL FORCE～

●発売日／97年7月3日●価格／¥5,800●メーカー／ファミリーソフト●ジャンル／ACT●MC／1ブロック

上手な操縦方法教えます

「スレイブ・ギア」の操作がシンプルなだけに、1つ1つの動きが重要になってくるこのソフト。ここではプレイするうえで、知っておきたい基本テクニックをピックアップ。それに加え、ザコ&ボスキャラが、使用できるようになるコマンドも紹介しておこう。

▲やみくもにただ必殺技を出すのではなく、スキをついて的確に決めていこう。

1◉ガードの使い分け

上段と下段を間違えると、ガードしていても攻撃を喰らってしまう。敵のモーションをよく見て判断しよう。逆に攻撃する際は、上下段絡めて攻撃するといいぞ。

2◉囲まれたらブースト

ストーリーモードでは、前後を敵に囲まれることがある。そんなときはブーストで回避しよう。落下地点に敵がいる場合は、攻撃で威嚇するのを忘れずに。

3◉ダッシュで回り込め

敵の近くでダッシュをすると、後ろに回り込むことができる。後ろはガードしていても攻撃が当たるので、ガードの堅い敵にはこれで対処していこう。

4◉敵キャラ使用コマンド

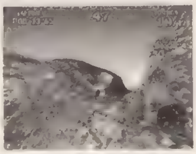
タイトル画面で✚キー下、上、右、左、ⓧ、◎と入力。これでVSモードでザコ6体が使える。再び、コマンドを入力すると、ストーリーモードでボスが使える。

レシプロヒート 5000

●発売日／97年7月31日●価格／¥5,800●メーカー／エクシング●ジャンル／RCG●MC／1ブロック

高度に要注意

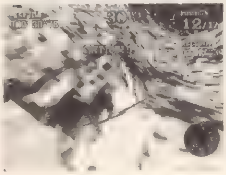
飛行機のレースというだけあって、高度の操作が攻略のポイントになってくるこのソフト。慣れないうちは、上下の操作のないAT操作でプレイしよう。そして、コースの特徴を覚えたら、MT操作でプレイしていくといいだろう。



▲ガイド（半透明の球体）に沿って飛ぶよう、心がけよう。高すぎると危険。

◉低空飛行で一気に加速

このゲームには、低空を飛ぶほどよく加速するという特徴がある。これを生かせばコースアウトでの減速、クラッシュ後などのタイムロスを減らすことができるぞ。スタート直後や起伏の少ない場所で低空飛行に入れれば、かなりタイムを縮められる。特に、加速性能の悪い機体では効果が顕著に現れるぞ。また、アイテムは出現位置が決まっており、一度取ったものでもコースを周回するごとに復活する。ただし、スピードマックスとダウンは組みで配置されていることが多く、逆に置かれることもあるぞ。間違えないよう注意しよう。



◀高度を下げすぎて、地面にぶつからないように。

超光速グランドール

●発売日／97年7月25日●価格／¥5,800●メーカー／バンダイビジュアル●ジャンル／ACT●MC／1ブロック

状況に合うアーマーで戦え

ステージをクリアするごとに、パワーアップしていく「グランスーツ」。このスーツの能力の使い分けが、クリアするうえで非常に重要になってくる。そんなスーツの能力を、引き出すためのテクニックを紹介していくぞ。

◉キャラを固定してから能力を使う

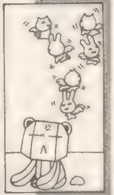
グランスーツの特殊能力を使うときやななめに攻撃するとき、キャラが動いてしまう。こんなときはR2ボタンを押して、キャラを固定すると、簡単にななめに攻撃できる。またキャラを固定し、画面をスクロールさせれば、先の地形を確認することもできる。

▲先の見えない場所は、R2を押すクセをつけよう。

◉ジャンプ中にスーツをチェンジ

▲特にエリア4で重要になってくるテクニックだ。

ちょっと操作が難しいのだが、必ず覚えてもらいたいのがこれ。まず、「グランマッハ」で壁に向かって2段ジャンプをする。そして、壁に触れる瞬間に「グランアグレス」にチェンジするのだ。こうすれば、より高い場所に行くことができるようになる。



まんが／石川県　卯梨さん

©1996, 1997 LOBOTOMY SOFTWARE,INC. ©Family Soft.,Ltd/Fill in Cafe Co.,Ltd.
©XING 1997/METRO ©1997長谷川勝己/あかほりさとる事務所・バンダイビジュアル

ウラワザデータベース 上

'97下半期 超拡大版

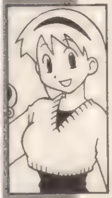
半期に一度のお楽しみ、ウラワザデータベース超拡大版！ PS初期の名作ゲームからステキな最新ゲームまで、使えるウラワザを一挙大公開。これでキミのゲームライフがさらに充実！

アークザラッド

●お得なアイテム取得情報：
：①魔法のカード／アークの家の鏡台を25回調べる。②疾風のバンダナ／オープニングで鎧を着た後、母親に話しかけないで家を出る(出ようとして戻されることを12回繰り返す)。その後、イベントを終えて戻ってくると、母親からもらえる。③力の実、パロの実、いのちの木の実／自宅に21回入る。④石×5／ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。⑤女神の祈り／ラマダのフリーバトルをクリアした後、④番と同じ人に同じ条件で話しかける。⑥ロマンシングストーン／崩壊後のアークの家の中に落ちている。また、父からの手紙を読むことでも手に入る。⑦ラークの紋章、または古代の指輪／ラマダ寺院で「ひやかしに来た」と答えると、ラマダ僧がクイズを出してくるので、それに全問正解する。ストーリーの進行具合でクイズの内容、もらえるアイテムが変わる。⑧クラヴィスの本／闘技場控え室で大会委員に背後から10回話しかける。⑨気合いラッパ／水の精霊解放後、アリバーシャで敵を100体倒してから水の精霊に話しかける。⑩おもちゃの指輪／闘技場でのオーブ争奪戦のイベントを、ポコでクリアする。⑪絹の帯／ミルマーナのトヨーケの森のイベントクリア後、恵みの精霊と会話する。5人の精霊を助けることになったら、1人助けるごとに精霊と会話する。こうしてすべての精霊を助けたら、精霊の山のイベントまで進める。そしてイベント後トヨーケの森に戻って精霊と会話すればOK。

●おしゃべりイベント
：チョンガラは仲間になっているが、イーガが仲間になっていない状態で、オルニスの丘へ行く。

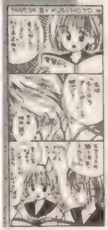
●隠し召喚
：①オドン／イーガを仲間にした後、チョンガラの店にいく。②ちょこ／遺跡のダンジョンで、地下50階に到達する。そこで、ちょこ自身との戦闘に勝てば入手。ただし、呼び出せるのはフリーバトルエリアのみ。また、仲間にした後でもう一度地下50階まで行くと、ちょことダンスできる。



●コルボ平原でトッシュ登場
：スメリア空港で「自信がない」を5回繰り返してからパレンシア城に戻る。すると酔っぱらいがトッシュに関する情報を教えてくれるので、その後コルボ平原に行くと、その戦いでのみトッシュが戦闘に加わってくれる。

●大きい爆弾255個
：大きい爆弾が1個のとき、ゴーゲンと敵キャラの間にヒートウォールをかける。そしてヒートウォールの中に大きい爆弾を投げ、ゴーゲンと敵両方にダメージを与え、なおかつ敵が生き残れば、大きい爆弾が255個になる。

●経験値稼ぎ
：まずはチョンガラを仲間にしてミルマーナのニカラスの森に行き、スケルトン以外の敵を全滅させる。次にスケルトンを攻撃して、チョンガラがヘモジーを召喚する。そしてヘモジーがスケルトンに「やる気なし」の特殊攻撃をかける。するとその効果が切れるまでスケルトンは倒れないので、何度攻撃しても経験値を稼ぐことができる。



●壺を持っていなくても……
：遺跡ダンジョンに召喚の壺を取りに行くイベントで、地下5階まで下りたら召喚の壺を取らずに帰ってくる。するとなぜかチョンガラに壺を渡すイベントが起こる。

●オドンの変身
：まずはチョンガラがオドンを召喚。召喚されたオドンは宝箱のそばに移動し、宝箱に対して特殊能力の「乗り移り」を使う。するとオドンが宝箱の姿になってしまう。

アークザラッドⅡ

●ちょこを仲間にする
：①前作でちょこを仲間にしている場合／クレニア島の〝時の森〟を抜けて、トココの村（森に入ったら左、右、左、右…というルートを繰り返し、辺りが夜になったら上へ進み続ける）にあるちょこの家で一泊。翌朝、ちょこに話しかけながら森を出るだけでよい。②前作で仲間にしていない場合／アララトスにある遺跡ダンジョンの地下50階でちょこを倒し、彼女を連れて地上に戻る。あとは上と同じ手順でOK。

●ちょこの覚醒
：このワザを試すには、前作で〝ちょこを仲間にしたデータ〟をコンバートしていることが条件。①ガルアーノを倒した後にちょこをレベル55以上にして時の森に連れていったら、墓場にある大きな墓石を後ろから調べる。②再び森に入ったら次のイベントが発生。〝ちょこがシルバを捜しに行く〟選択肢で〝いいえ〟を選んで村に残り、ちょこの家のがらくたの中から裏口のカギを発見。③シルバの墓を見つけて家に戻ったら、スライムとの戦闘が発生。ここでスライムを全滅させずに墓場へ移動、墓場の戦闘でアクラの墓を破壊する。④アンデルを倒したあとにトココの村に戻ったらイベントが発生、この後遺跡のダンジョンに行くと、地下50階に隠しフロアへの階段が出現。⑤最後に、ダンジョンの71階でアクラを倒せば、ちょこが「覚醒」の能力を覚える。

アークザラッド・モンスターゲーム

●無限増殖
：モンスターを交換した後に、モンスターをゆずった側のデータをロードし直して、ゆずる前の状態に戻す。再びモンスターをゆずる……と繰り返せば、無限にモンスターが増やせる。

ARMORED CORE

●隠しモード
：1度クリアして全ミッションが選べるようになったら、それらをすべてクリアする。すると、ACが重量過多でも出撃できるようになる。

●パワーアップ
：クレジットをマイナス50,000にすると、プレイヤーが強化人間に改造される。この状態でレーザーブレードを装備して、攻撃直後に×を押すと拡散レーザーになる。

アイドル雀士スーチーパイ LIMITED

●お得コマンド
：1Pモードで対局中、L2+R1+ⓢ+△+◎を押すと、勝たなくても強制的にパネルマッチモードへ移行できる。また、同じコマンドをフリー対戦プレイの配牌直後に入力すると、配牌をやり直すことができる。

●簡単クリア
：1Pモードで対局中、L2+R1+ⓢ+□+×を押すと、相手キャラを倒したことになる

アイドル雀士スーチーパイⅡ LIMITED

●CGギャラリーを見る
：オープニング後のタイトル画面で、L2+R2を押しながら◎、×、ⓢ。これで、クリアしていなくてもCGギャラリーをすべて見ることができる。

●アイテム増殖
：対局中にR2+✚下+△を押す。すると、4種類のイカサマアイテムが1個ずつ増える。同じコマンドを何度も入力することで、

まんが／長野県 楠本由貴恵さん

※ウラワザデータベースのコマンドの読み方について：
たとえば「○、×、△」とあったら、書かれている順番にボタンを押していくということ。また、「○+×」とあったら、それらのボタンを同時に押すという意味になる。ⓢはセレクト、ⓢはスタートボタンのこと。

それぞれ最大9個まで増やすことが可能。
●配牌やり直し
：L2+Ⓐを押す。
●ミユリの部屋クリア
：オープニングの歌が流れている間にL2+R2を押しながら⊗、▢、⊗、▢、✚下、上、◎、Ⓐ、⊗、▢、⊗、Ⓢと入力。「センキュー」という声がすれば成功。これで、フリー対戦モードをクリアしていなくても、すべての着替えを選ぶことができる。
●強制的に勝つ
：ストーリーモードで対局中、L2+▢+◎を押す。すると、十三不塔という役で強制的に勝つ。

青の騎士ベルゼルガ物語

●カメラモード
：戦闘中にポーズをかけて、R1+R2を押しながらカメラ視点を操作できる。✚キーで上下左右、L1、L2でズーム。
●全機種、全パーツ使用可能
：モード選択画面で「オプション」に合わせる。次に「メモリーカード」に合わせてR1+R2+L1+L2を押しながら、✚上+Ⓐ+◎で決定する。

悪魔城ドラキュラX

●エンディング後のお楽しみ
：1度クリア（真のエンディングを見る）した後、そのデータをロードしてゲームをプレイすると、書斎の爺が売っているアイテムの種類が増えている。また、声優のフリートークも聞ける。
●リヒターでプレイ：1度クリア（真のエンディングを見る）した後、メモリーカードにクリアデータがある状態で最初からゲームを始める。そしてファイル名入力画面になったら、「RICHTER」と入力。すると、リヒターを使ってプレイすることができる。
●隠しアイテム入手
：書斎の爺がいる部屋の真下にある部屋に行き、天井にある細い穴に向けてスーパージャンプ。そして落下中にさらにスーパージャンプすれば、上の部屋でイスに座っている爺を持ち上げることができる　これを繰り返すと、さまざまなアイテムが手に入る。

あすか120%スペシャル

●隠しキャラが乱入
：難易度が星2つ以上でノーコンティニュークリアすればOK。
●忍を使う
：上記の方法で忍を乱入させて勝つか、全キャラでクリア（難易度不問、コンティニューOK）する。その後ストーリーモード以外のキャラ選択画面でR1を押しながら決定。
●無限コンボ（新バージョンでは不可）
：可莉奈、キャシィ、清子、環で、まずは地上での連続技の最後を立ち強攻撃にして、相手を浮かせる。浮いた相手には追い打ちを入れず、浮かされた相手は空中にいる間になんらかの攻撃を1回だけ空振りする。これで、先ほどの連続技のカウントが継続され、次に攻撃を入れたときに内部でカウントされ続ける。以降、同じことを繰り返せばOK。
●当たり判定表示（旧バージョンでは不可）
：「すたあと、おしてね」と表示されている画面で、✚上、下、左、右、⊗、◎と入力。ここで一度音が鳴るので、その後✚右、左、下、上、⊗、◎。さらに音が鳴ったら成功で、キャラ選択画面でR1を押せばクリアしていなくても忍を使える。また、この状態ならゲーム中L1を押せば当たり判定と攻撃判定が表示され、L2を押すとスローモードになる。

アドヴァンストV.G.

●ボスを使う
：コンティニューをしてもいいので、とにかくストーリーモードでK1・K2を倒してクリアする。すると、ノーマルモードとVSモードでK1とK2を使用できるようになる。
●オートストーリーモード
：メインメニュー画面で2P側の◎+⊗を押しながら「ストーリーモード」を選択する。そして1P側で「プロローグ」を選択すると、ビジュアルだけを連続して楽しめる。

ありす イン サイバーランド

●ボイステスト
：コンフィグ画面のサウンドテストで、「もどる」以外にカーソルを合わせて✚左、右、下、左、上、右、⊗、Ⓐと入力する。すると画面に数字が表示されるので、「もどる」にカーソルを合わせて数字を変えれば、その数字に対応したセリフを聞ける。
●アドベンチャーシーンがオートで進行
：アドベンチャー画面で✚左、右、下、左、上、右、Ⓐと入力。

EOS~Edge Of Skyhigh

●隠しコマンド
：ゲーム中にⓈでポーズをかけて、R1+R2+L1+L2を押しながらⒶ、▢、✚右、下、左、上と入力するとステージセレクト。同様に✚上、上、右、右、下、下、左、左、▢、Ⓐ、▢、Ⓐと入力すると無敵モード。

イワトビペンギン ROCKY×HOPPER

●隠しオプション
：ストーリーモードをクリアすると「ごほうび」というメニューが追加。フリーモードなら「SHOW　TIME」と「ペンギンハウス」というメニューが追加される。

インパクトレーシング

●隠しパスワード
：パスワード入力画面で以下のパスワードを入力。①「RABBITBADGER」→オプションにステージスキップが追加。②「ALL．TOOLEDUP」→全武器を装備。③「LOADSOFSTUFF」→武器無限使用。④「I．AM．IMORTAL」→無敵。

ウェディングピーチ ドキドキお色直し

●オプション画面でのミニコマンド
：オプション画面でL2+R2を押すとボイステストが楽しめる。また、R1を押すと、背景のグラフィックが変わる。
●水着になる
：ゲーム中「水着」を手に入れたら、メニュー画面で⊗。

宇宙豪商伝 爆裂商人

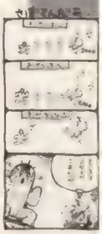
●隠しキャラ
：タイトル画面でⓈを押しながらR1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、⊗、⊗、Ⓢの順番にコマンド入力。

ウルフファング

●スペシャルモード
：タイトル画面で、サブウェポンボタンとショットボタンとⓈを同時押し。これで、ステージが分岐しない「スペシャルモード」をプレイできる。
●ステージセレクト
：まずはオプション画面でLEVELを「SETTING」にし、上から「LESS」「LESS」「VERY FAST」にする。さらにBGMを「02」に設定し、ゲームモードを選択。これで末尾に「+」のついた新モードが出現するのでこれを選べばOK。機体選択後、自由にステージを選べるようになる。
●ターボモード
：ゲーム中ポーズをかけてⓈ+ショットボタン（初期設定では⊗）を押せば、ゲームスピードが速くなる。

エイリアントリロジー

●ステージセレクト
：オプションモードにあるパスワード入力画面で「GOLVL」と入力し、その後に行きたいステージのレベル数を続けて入力する（例/レベル30なら〝GOLVL30〟）。後は、そのままタイトル画面に戻り、普通にゲームを開始する。
●隠しオプション
：まずはパスワード入力画面で「IGOTPINK8CIDBOOTSON」と入力し、一度「ACCEPT」を選ぶ。その後メニューに戻ると新しい項目が追加されている。



まんが／群馬県　沢瀬ゆうさん

※「あすか120%スペシャル」について：
このソフトは製造時期の違いで、内容が微妙に異なる2種類のバージョンがある。パッケージのタイトルの横に小さな黒丸があれば新バージョン。なければ旧バージョンだ。ちなみに、現在売っているのはほとんどが新バージョン。

エースコンバット

●クリアのおまけ
：ゲームをクリアしたときの難易度によって以下のおまけが追加。イージー／16機の自機が最初から使えるように。ノーマル／イージーのおまけに加え、僚機がすべて雇える。ハード／イージーとノーマルのおまけに加えて、作戦の選択が可能。

●おまけゲーム
：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなしにしておく。するとCDが跳ねまわるロード画面が現れるので、この間に✚上、左、下、右と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームが遊べる。また、このゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと、それ以降の僚機雇い賃がすべて無料になる。

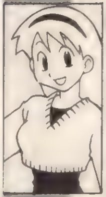
●お金最大
：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚下、◎、△、△、△、◎、△、◎、△、◎＋△、◎＋△。これで所持金が最大に。ただし、この状態でクリアしても、前述のクリアのおまけは追加されない。

●その他ミニネタ
：①オープニングを飛ばす／オープニングストーリー中、△＋㋜。②僚機回転／僚機選択画面で２Ｐ側のL2＋R2を押しながら✚キー。③敵機回転／ブリーフィング画面で２Ｐ側のL2＋R2を押しながら✚キー。④字幕を消す／ゲーム中にポーズをかけてL1またはR1を押す。⑤初期画面に戻す／タイトル画面で「１Ｐ　ＧＡＭＥ　ＣＯＮＴＩＮＵＥ」と表示されている間にR1＋△＋㋜。

エースコンバット2

●隠しミッション
：以下の条件を満たしてクリアすること。①海上油田基地／「補給基地奇襲」で輸送船を２隻破壊。②資源採掘場攻撃／「峡谷基地突破」で着陸中のＣ－５を破壊。③集結艦隊攻撃／「爆撃作戦護衛」で輸送船を２隻破壊。④素粒子研究所攻撃／「海峡突破作戦護衛」で味方艦隊が無傷。⑤大型潜水艦追撃／「敵司令部攻撃」でＺＯＥを撃墜。⑥司令要塞攻撃／「大型潜水艦追撃」をクリア。

●フリーミッション
：１度クリアした後に「エクストラ」を選ぶと機体が８体追加される。さらにこの機体を使ってクリアすると、「フリーミッション」モードが追加される。



A. Ⅳ. EVOLUTION

●隠しマップ
：ゲームクリア後にニューゲームを選んで最初から始めると「山脈」と「無人島」という上級者向けの隠しマップが追加される。

●視点変更
：車窓モードのときに、㋝を11回押す。すると、１コンのＬ、Ｒの４つのボタンを使って、自由に視点を変更することができる。

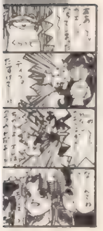
SDガンダム OVER GALAXIAN

●オプション強化
：ストーリーモードのオプション画面で、L1＋L2＋R1を押しながらR2を押す。すると、オプションの項目が増える。

SDガンダム GCENTURY

●パラメータエディット
：モードセレクトのアクションバトルで、デスネイビーにカーソルを合わせて（戦場は浅瀬か深海を選ぶこと）R1＋L1を押しながら㋜。これで、ユニットのパラメータエディットが可能になる。

●特殊な名前
：ユニットメニューで「ネーム」を選び、パイロットの名前を変更すると、さまざまな効果が現れる。効果と名前の対応は以下の通り。①レベルが５になる／リョウ・ルーツ、デフ・スタリオン、ランドール、ガンス、キラル・メキレル。②レベルが４になる／ロンメル、ダニー。③レベルが３になる／デル、デューン、リュウ・ホセイ。④階級が大尉になる／シン・マツナガ。⑤階級が大将になる／リリーナ。⑥レベルがＡＣＥ２になる／Ｂ・ジョーカー、Ｊ・Ｉ・ダイヤ、Ｋ・エース、Ｑ・Ｔ・スペード。



NBA JAM エクストリーム

●隠しチーム
：イニシャルと日付を入力する画面でイニシャルを「ＪＢＰ」、日付を「ＭＡＹ、17」と入力。

NBA パワーダンカーズ

●時間を戻す
：ゲーム設定をメモリーカードにセーブしておく。そして「ＰＬＡＹＯＦＦ＆ＦＩＮＡＬ」か「ＥＸＨＩＢＩＴＩＯＮ」モードでゲームを開始。点を取ったらポーズをかけて「ＬＯＡＤ　ＯＰＴＩＯＮ」を選ぶと、点数はそのままで時間だけ試合開始まで戻る。

エンジェル・ブレード

●鑑賞モード
：タイトル画面で⊗、⊗、△、△、◎、▢、◎、▢、✚上、左でサウンド、同様に✚下、下、上、上、右、左、右、左、△、▢でキャラクターのＣＧが楽しめる。

オウバードフォース

●いきなりレベル99
：最初からゲームを始め、艦長の名前を「すごくえらいひと」と入力。ブリーフィング画面で艦長の名前が「へんしん」になっていれば成功。

オーバードライビンDX

●ミニネタいろいろ
：①ハードモード／「ＲＡＣＥ　ＴＹＰＥ」選択画面の「１ＶＳ１」にカーソルを合わせ、L1＋R1。②メーター表示消去／レース中に✚下を押しっぱなし。③隠しコース／全コースで優勝する。④最強の車／隠しコースが出現後、トーナメントモード以外で車選択中にL1＋R1を押しながら決定すると、最強の車が出現。

OVER BLOOD

●服を変える
：１度クリアしてエンディングを見た後、タイトル画面でL1、L2、R1、R2、L1、L2、R1、R2、L1、L2、R1、R2と入力。叫び声がしたら成功で、最初からゲームを始めると主人公の服装が変わる。

●顔デカモード
：上のコマンドを入力した状態でもう１度同じコマンドを入力。その後最初からゲームを始めると、主人公の顔が大きくなる。

オフワールド インターセプターエクストリーム

●お金持ちコマンド
：オプション画面で▢、⊗、◎、▢、⊗、◎、▢、⊗、◎、▢、⊗、◎、▢、⊗、◎、▢、⊗、◎、L1とコマンドを入力してストーリーモードを最初から始めればＯＫ。これで、最初から所持金が最高額という状態でゲームを開始できる。

海底大戦争

●面セレクト
：タイトル画面で、カーソルを「ＳＴＡＲＴ」に合わせて✚左上＋㋝を同時に押しながら◎を押す。すると画面上に数字が現れるので、遊びたいステージを選べばＯＫ。

●スピード調整
：ゲーム中、ポーズをかけて、△＋R2を押しながらポーズを解除すると、処理落ちしなくなる。また、同じくゲーム中にポーズをかけ、△＋L2を押しながらポーズを解除すると元に戻る。

●無限コンティニュー
：コンティニュー回数が０になってしまったら、最後のコンティニュー画面のとき△＋㋝を押しながら㋜を押す。これでコンティニューの回数制限がなくなる。

風のノータム

●隠しカラー
：起動後のＰＳマーク表示からアートディンクのロゴが表示されるまでの間L1＋L2＋R1＋R2を押し続けると、最初に選べる熱気球のデザインがコミカルなものに変わる。

まんが／愛媛県　牛ぎゅうさん

カルネージハート

●簡単最適化

：企業に設計図の最適化を依頼したら、１度セーブしてリセットする。そしてすぐにロードし直すと、最適化完了までに必要なターン数が１ターン減っている。これを何度も繰り返していけば、最終的に最適化に必要なターンを１ターンまで減らせる。

GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH

●鑑賞モード

：ゲーム開始後、㋜でメインメニューを出す。次に「ＲＥＳＴＯＲＥ」を選択して「ⓧ◎△△□○□△」とパスワードを入力。次に「ＲＥＳＴＯＲＥ」を選択してメインメニューに戻ったら、オプション画面に移って「ＰＬＡＹＢＡＣＫ」を選択すればプレイ中の選択肢が無くなり、ムービーだけを見られる。

機動戦士ガンダム

●ステージセレクト

：オープニングデモ中、✚左＋㋝＋R1＋L2を同時に押したまま㋜を押す。そしてそのまま㋜だけを離し、画面が出てくるまでそのほかのキーは押しっぱなしにしておく。すると、画面が切り替わってステージセレクトが可能になる。

機動戦士ガンダム パーフェクトワンイヤーウォー

●隠しコマンド

：ソフト起動直後、バンダイのロゴが表示されている間に✚上、△、左、□、下、ⓧ、右、◎、L1＋R1と素早く入力。成功すると効果音が鳴って、「コンプリートモード」で特別チームが使えるようになる。その後タイトル画面でL1＋L2＋R1＋R2を押すと、オマケモードに入れ、ムービーやデモを見ることができる。

ギャラクシアン³

●ムービーモード

：メーカーロゴが表示されている間にL1、R2、R1、L2、✚上、下、上、下と入力。コマンド入力が成功すると、ゲーム中のムービーが見られるムービー鑑賞モードに入れる。さらに、ムービー鑑賞中に㋝を押すと、サウンドテストができるようになる。

●女性のシルエット

：プレイレコーディングデータをセーブするとき、名前を入力したらカーソルを「ＥＮＤ」に合わせてR2を押しながら決定する。すると、ガンナーバトルモードで女性のシルエットが見られる。

ギャラクシーファイト

●サイズ固定

：まずは全キャラクリア済みのデータをロードする。ゲーム開始後、ステージが決定されるまでL2＋R1を押しっぱなしにするとキャラの大きさが縮小状態に固定される。同様に、L1＋R2でキャラの大きさが拡大状態に固定される。

●ボス使用

：上の２つのワザと同様に、あらかじめ全キャラでクリアしたデータをロードしておく。そしてモード選択の画面でL1＋L2＋R1＋R2＋✚上＋△を押しながら１Ｐモードを選択する。これで、キャラ選択画面にボーナスくん、ヤコブ、フェルデン、ローウェの４人のボスが追加されている。

ギャロップレーサー

●出走馬選択

：「プレシーズンモード」で、レースを選択するときに㋝を押しながら◎を押す。これで、出走馬を自由に選択できるようになる。また、ここで選んだ出走馬と同じメンバーでもう１度レースをしたいときは、同じくレース選択で㋜を押しながら◎を押す。すると、前回と同じ出走馬で再びレースができる。

きゅいーん

●ステージセレクト

：タイトル画面で「おぷしょん」にカーソルを合わせ、L1＋R1を押しながら㋜。するとオプションモードに「すてーじせれくと」という項目が追加される。

まんが／三重県　田中将司さん

キリークザブラッド2

●ＨＰ、ＳＰ回復

：２Ｐ側にコントローラを差し込み、✚キー以外のすべてのボタンを押しながら電源を入れる。するとスタッフロールが始まるので、これが終わるのを待ってゲームを開始。あとは、ゲーム中２Ｐ側の㋜を押すとＨＰとＳＰがマックスまで回復する。

キングスフィールドⅡ

●最強の剣

：最後のボスとの戦いで、ボスが左右のどちらかに大きく向いた瞬間に、素早く脇を通り抜ける。するとボスの後ろに進むことができ、その先に最強の剣ムーンライトソードがある。その後、竜王草の実を持ってわざとボスにやられれば、持ち帰ることも可能。

●魔法剣

：まずは魔力を60以上にし、魔力ゲージ一杯の状態で◎、△と押してさらに□を押す。すると、剣から魔法が発射される。

QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

●隠しオプション

：好感度180以上にしてベストエンディングを迎えると、「ＬＥＴＴＥＲ」という項目が追加される、そのキャラが話す。また、妖精のカーソル表示中に㋝を押すと、カーソルのキャラを変更できる。

クールボーダーズ2 キリングセッション

●隠しコマンド

：モードセレクト画面でカーソルを「ＳＢＣ」に合わせて、✚右、下、下、左、上、右、◎と素早く入力。その後L1＋L2＋R1＋R2を押しながら◎でスタートすると全コースが選べる。同様に「ボードパーク」に合わせ、✚右、上、上、左、下、右、◎。その後L1＋L2＋R1＋R2を押しつつ◎でスタートすると、コースが反転する。

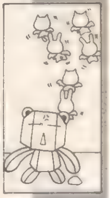
●隠しコスチューム

：モードセレクト画面で✚下＋R1、上＋R1、下＋R2、上＋R2、上、上＋R1、下、下＋R2と入力。するとＩｒｉｎとＣｉｎｄｙのコスチュームが変化する（このコマンドは連続入力でなくても可、また、１ステップ入力が成功するごとに「Here We Go」というボイスが聞こえる）。

Cu-On-Pa

●隠しオプション

：プレイヤーセレクト画面でＮＥＷ　ＥＮＴＲＹを選んで、上から「ＳＴＡ」「ＧＥ　」「ＳＥＬ」「ＥＣＴ」とネーミングするとステージセレクト。「ＤＥＭ」「Ｏ　Ｐ」「ＲＥＶ」「ＩＥＷ」だとメニューにデモ＆ムービー鑑賞の項目が追加される。



ぐっすんおよよ

●変態モード

：タイトル画面で◎＋ⓧを押しながらゲームスタート。これで「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、ＰＳモードのどちらでも可能。

●面セレクト

：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。①アーケードモード（ノーマル）／L2＋✚右上＋㋜。②アーケードモード（変態）／L2＋✚左上＋㋜。③ＰＳモード（ノーマル）／L2＋✚右下＋㋜。④ＰＳモード（変態）／L2＋✚左下＋㋜。

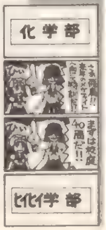
クライムクラッカーズ

●デバッグモード

：タイトル画面でR1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、✚左、○、右、□、㋝、㋜と入力。これでマップの全体とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外のすべてのアイテムを持っていて装備も最強になる。さらに、この状態でゲーム中㋜を押して㋝を押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができるようになる。

●アニメモード

：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜。するとエンディング後のアニメーションを見ることができる。



クラシックロード

●いきなりお金持ち
：まずは対戦モード以外でゲームを始め、馬主メニューの画面のとき、「情報」を選んで現役競走馬を見る。ここで、1番下の馬を調べて△＋□を押す。成功すれば、なんと資金が10億円に増えている。

グラディウス外伝

●パワーアップ
：ゲーム中に㋜でポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と入力するとスピード＆ミサイル＆レーザー＆オプション＆バリアの装備がつく。コマンドの使用回数は、難易度がイージー以下はクリアした面数＋1回、ベリーハード以下でクリアした面数と同じ回数、ハーデストでは使用不可。また、難易度ノーマル以上でノーコンティニュークリアするとステージセレクトが、総プレイ時間が10時間以上に達するとクレジット制限が消えるフリープレイモードが現れる。

グラディウス DELUXE PACK

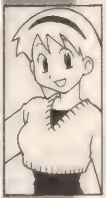
●パワーアップ
：「グラディウス Ⅰ」の場合、難易度を「PS　EASY」か、「PS　DIFFICULT」に設定し、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と入力。「グラディウスⅡ」の場合、難易度を「EASY」に設定し、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○。
●ステージセレクト
：「グラディウス Ⅱ」で、1度クリアした後、タイトル画面でL1かR1のどちらかを押し続けながらゲームスタート。すると、ステージセレクト画面に切り替わる。

くるみミラクル

●相性表示
：タイトル画面で、△、○、×、□、△、○、×、□、△、○、×、□と入力、コマンドが成功すると「オッケー」というセリフが聞こえる。あとはゲーム中に㋝を押すだけで、くるみとほかのキャラとの相性を知ることができるようになる。

クロックタワー2

●コスチュームチェンジ
：評価Aでクリアした後、タイトル画面で2P側の㋜を押す。使用キャラはどちらでもOK。
●ぷよぷよモード
：全10種類のエンディングをすべて見ている状態で、改めて最初からゲーム開始。そしてゲーム中にポーズをかけると、メニューに「BUYOBUYO」という項目が追加されている。これをオンにすると、キャラが常に伸び縮みするようになる。



クロックワークス

●ネームエントリーで……
：ネームエントリー画面で特定の文字を入力し、最後にL1＋R1＋○で決定するとさまざまな効果が得られる。①「9UP」／残機9人の状態でスタートする。②「STR」／自分が無敵状態に。③「R50」／全50面のステージセレクトが可能。④「MAP」／オプションに「マップエディット」が追加され、ここでオリジナルマップの作成が可能になる。⑤「AVI」／ゲーム中のすべてのムービーを見ることができるようになる。

激突!四駆バトル

●隠しキャラ
：ネームエントリー画面で「LOWRIDER」と入力するとストックカー、「FIFTY」と入力するとホットロッドが使える。ちなみに入力したコマンドは、リセットするまで有効。

ゲゲゲの鬼太郎

●ムービーモード
：オプション画面で△を押しながら✚キーを反時計回りに何度も回転させる。

GEX

●ミニネタいろいろ
：①残機増殖／ゲーム中にポーズをかけて、R1を押しながら✚上、○、△、下、右、□、下。②無敵／ゲーム中にポーズをかけて、R1を押しながら×、□、✚下、下、上、下、右。③スピードアップ／ゲーム中にポーズをかけて、R1を押しながら✚下、㋜、右、右、下、上、㋜。④隠しステージ／パスワード入力画面で「RYYRYXKB」と入力してゲームを開始。⑤画面が足跡だらけになる／ゲーム中ポーズをかけてそのまま待っているだけ。

幻想水滸伝

●アイテム再生
：ロックを仲間にして本拠地に金庫ができたら、使用回数の減ったアイテムを預ける。そしてその場で預けたアイテムをすぐに引き出すと、アイテムの使用回数が元に戻っている。
●108人揃える
：グレミオ以外の107人が生きている状態で最後の戦いまで行くと、死んだはずのグレミオが復活し108人揃う。これでエンディングも少し変化する。

公開されなかった手記

●ムービーセレクト
：タイトル画面で「NEW　GAME」にカーソルを合わせL2、R2、L1、R2、L2、R1、L1、R2、×。そして音が鳴ったら○。これで、ムービーセレクトモードに入れる。
●エンディングを見る
：タイトル画面でR2、L1、R1、L2、R2、L1、R1、L2、□と入力し、しばらく待つ。

甲子園Ⅴ

●スペシャルエディット
：「大会モード」でゲームを始めて「部室」の中で「モーション」を選択。このときR1、L1、✚上、下、左、右と入力してから画面右上の「フォームエディット」を選択すると、1コマずつ投手の動きを設定できるようになる。エディットする部位の選択は✚キーとLR。○を押しながら✚キーを動かせば、その部位を自由に動かして自分だけの投球フォームを作ることができる。

刻命館

●サウンドテスト
：オープニングデモ中にL1×8回、✚上×8回、L2×4回とコマンド入力をする。すると、画面が切り替わって、サウンドテストが可能になる。

コブラ・ザ・シューティング

●ステージセレクト
：モード選択画面で「NEW　GAME」を選び、ロードが始まったら✚上＋×＋L1＋R2を押し続ける。

サーキットビート

●フォーミュラモード
：まずは「レース」モードの全6コースを走り、すべてのコースで1位を取る。すると、タイトル画面で「GT」か「FORMULA」かの選択ができるようになる。ここで「FORMULA」を選べば、すべての車がフォーミュラマシンになる。

サイキックフォース

●歌詞表示
：電源を入れるとき、2P側のL2＋R2＋㋝を押しっぱなしにしておく。すると、オープニングで歌詞が表示される。

サイドワインダー

●ミッション選択
：ミッション選択画面で、✚上、下、下、右、左、下、上、△と入力。すると、いきなりすべてのミッションを選択できる。
●全機体使用可能
：機体選択画面で✚左、左、右、下、上、下、右、㋝と入力する。

まんが／千葉県　都賀渉さん

サイバースレッド

●ビークル増殖
：タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、○と入力すると、選べるビークルが5機追加される。

サイベリア

●ステージセレクト
：まずはＩＤ入力画面で「ＮＥＭＲＯＳＩＭ」と入力しておき、その後ゲームメニュー画面で「ＬＯＡＤ」を選択する。すると、ステージセレクトの画面になり、好きなステージから開始することができるようになる。また、このとき、各ステージのパスワードを見ることもできる。

サガ フロンティア

●資金増殖
：スクラップのジャンク屋でお金を払ってアイテムを３つ取ったら、店を出ないで店主に話しかけ、「売る」を選択。買い取りメニューが表示されたら、１番下の「ハイペリオン」にカーソルを合わせ◎を押す。すると、ジャンク置き場でさらに７つのアイテムを入手することができる。あとはこれを繰り返すだけで所持金がどんどん増えていく。

●特殊オーヴァドライヴ
：「オーヴァドライヴ」を使用するとＷＰとＪＰがゼロになってしまう。しかし、術の使用中に「停滞のルーン」を併用すれば、術の分のＪＰ（通常は10）しか減らない。しかも、戦闘終了まで行動回数が増えたままになる。

●特殊連携
：体術の「スライディング」、「ジャイアントスイング」、「バベルクランブル」、「スープレックス」の４つを装備すると、１人連携攻撃の「ＤＳＣ」が使える。

●クリア後のオマケ
：すべてのキャラクターでゲームをクリアすると、「開発室」に行ける。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

●ボスキャラ使用＆同キャラでチーム結成
：キャラ選択画面で、「チームエディットしますか？」と問われたら「ＹＥＳ」を選択する。その後、ⓢを押しながら✚上＋◎、右＋□、左＋×、下＋△と入力すると、２人のボスキャラが使用できるようになる。また、このときⓢを押しながら✚下＋△、左＋×、右＋□、上＋◎とコマンドを入れると、同じキャラを使用してチームを結成できるようになる。これらのコマンドは、対戦モードでも使用可能。

●デモショートカット
：オプション画面で、L1＋L2＋R1＋R2を押すと、勝利後のデモ画面をカットすることができる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

●隠しキャラ
：１Ｐモードか対戦モードのキャラクター選択画面で、ⓢを押しながら✚上＋◎、右＋□、左＋×、下＋△と入力。すると、ボスキャラの神楽ちづる＆ゲーニッツが使える。

The CROW city of angels

●ステージセレクト
：コンティニュー画面で下のパスワードを入力すると、それぞれの場所から始まる。桟橋／「△×△△○□△□×◎」。ボート／「××××△□×××○」。墓／「△○△○□△△○×○」。墓場／「×△×△□××△□○」。教会／「△△△△○□△□□○」。死の祭日／「×△×△□○○×□○」。クラブ／「△○△○○△×○□◎」。塔／「××○×□□×△△○」。境界／「△×××○□△□△◎」。最終面／「×××○□□××△◎」。

●隠しモード
：パスワード入力画面で以下のパスワードを入力。①ムービー鑑賞／「△△○○○○○○△△」。②キャラが棒状になる／「△△×□○○□×△△」。③キャラの首が長くなる／「×○△○□□△○×○」。

まんが／愛知県 さゆりさん

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

●斬紅郎を使う
：まずは対戦モードでゲームを始め、キャラクターの選択画面になったら、カーソルを覇王丸→牙神幻十郎→首切り破沙羅→千両狂四郎→橘右京→リムルル→覇王丸→閑丸→ナコルル→服部半蔵→天草四郎→骸羅→ガルフォード→閑丸という順番に合わせていく。そして、キャラ選択のタイムリミットが残り３秒になると同時に、ⓢを押しながら×＋○を押す。

サラブレッドブリーダーⅡプラス

●いきなりお金持ち
：スタート時、調教助手と専属騎手の名前を下記のように変更する。すると、１人につき約６億円、全員を変えれば約52億円に資金が増える。調教助手：わにさん→まさかつ、まるすけ→ゆうすけ、あるこ→あきこ、あーばん→しんじ。専属騎手：おがた→のぶゆき、なつむら→たけし、やなぎ→まさる、れいこ→ひろよ。

●ミニゲームでのウラワザ
：メモリーカードへのロード＆セーブ中にプレイできるミニゲーム「プチプチ」でパーフェクトを取ると、うれしい効果が起こる。効果は、ロード中なら所持金１億円追加。セーブ中なら馬の鑑定所がすべて無料になる。

三國志Ⅳ

●いきなり強い君主
：新君主の登録画面で、名前を「劉備玄徳」と入力し、読みがなを何も入力しないで終了。そして年齢を20に設定すると、通常よりも高いボーナスがもらえる。

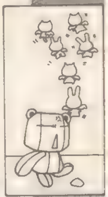
三國志英傑伝

●簡単耐久力回復
：戦闘でダメージを受けた武将の装備選択画面を表示させると、耐久力が最大値まで回復する。この方法で、誰でも簡単に耐久力を回復させることが可能。ただし、すでに行動済みの武将にはこのウラワザは使用できない。

三國無双

●ボスを使う
：夏侯惇、典韋、許褚の３人で１Ｐモードをクリアすると曹操が、趙雲、関羽、張飛の３人でクリアすれば諸葛亮が使えるようになる。さらに、すべてのキャラでクリアすれば呂布が使える。

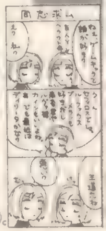
●隠しキャラを使う
：以下のキャラ別コマンドを入力した後に、キャラ選択画面でカーソルを画面外（趙雲の左）に合わせて決定。①孫向香／タイトル画面で✚左、左、上、下、△、□、L1、R2。②信長／呂布でクリアした後、タイトル画面で✚上、△、下、×。③とーきち／信長でクリアした後、タイトル画面で✚下、下、右、上、×、△、R1、R2。



サンダーストーム＆ロードブラスター

●ラウンドセレクト
：「ロードブラスター」／「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２Ｐ側のL1＋L2＋R1＋R2＋□＋◎＋✚左を押しながら１Ｐ側のⓢ。これで「START ROUND」の項目が追加され、L1、R1で開始ラウンドを選べる。「サンダーストーム」／２Ｐ側のL1＋L2＋R1＋R2＋△＋◎＋✚左を押しながら１Ｐ側のⓢを押せばＯＫ。

●ムービーモード
：「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２Ｐ側のL1＋L2＋R1＋R2と、１Ｐ側のL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら１Ｐ側のⓢを押す。



J's RACIN'

●隠し車種
：最初のロード時に、以下の全車共通コマンドとチーム別のコマンドを同時に押しっぱなしにすると、フリーレースモードと２Ｐモードで隠し車種が登場。◆全車共通コマンド／２Ｐ側のR1＋ⓢ。①ＨＯＮＤＡ／✚下＋□。②ダンロップ／✚下＋△。③カストロール／✚上＋□。④アドバン／✚上＋△。⑤クラス１／✚上＋◎。

Jリーグ実況ウイニングイレブン

●新しい視点
：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力する。後は普通にゲームを始め、試合中に㋝を押すと、今まで選べなかった視点を選択できるようになる。
●ヴェガとアルタイルを使う
：エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてR1＋R2を押しながら✚右を押すと、ヴェガを使って遊ぶことができる。また、同じくクラブ選択画面でサンフレッチェに合わせてR1＋R2を押しながら✚右を押すと、アルタイルを選択することができる。

Jet Moto

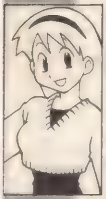
●隠しコマンド
：オプション画面で難易度を「Professional」、Lap数を6にする。その後タイトル画面で⊗、⊗、⊗、□、△、△、□、△と入力後、以下のコマンドを入力する。①ターボ無制限／△、⊗、✚右、R2、上、□、上、△。②摩擦軽減／✚上、R2、R1、右、L1、□、右、右。③ハンドリングアップ／✚下、⊗、左、L1、左、右、左、右。④スタント得点が2倍／✚右、上、⊗、L2、△、⊗、R1、R2。⑤摩擦がなくなる／□、L1、△、✚右、L1、下、R2、△。⑥空中ブレーキが使用可能／R1、R2、✚右、L2、上、⊗、上、⊗。⑦カメラアングル変更／△、✚下、□、△、L1、L1、R1、R1。⑧2P対戦時に敵のマシンが登場／⊗、□、R2、⊗、△、L2、✚右、上。

ジグソーアイランド

●隠しキャラ
：まずはストーリーモードをクリアしてセーブしておく。そして2度目にもう一方のコース（ステージ3の後の分岐で、1度目とは別のコースを進めばOK）を選択してクリアする。すると、最後に隠しボス「番長」が登場する。
●ステージセレクト
：上の方法で番長を出現させ、これを倒すと、ロード画面でステージセレクトが可能になる。

実況パワフルプロ野球'97開幕版

●背番号を自由に設定
:サクセスモードの選手作成で一通り設定した後、「これでいいですか」と聞かれる画面になったら、L1＋L2＋R1＋R2＋㋜を押す。これで背番号を自由に設定できる。

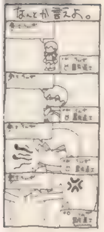


ジャンピングフラッシュ!

●エクストラモード
：6面までを100万点以上のスコアでクリアすると、タイトル画面で「エクストラモード」を選択できるようになる。ここでは、最大で6段ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。

ジャンピングフラッシュ! 2

●新モード
：1度クリアすると、通常より難易度の高い2周目（アロハ男爵恩しらずの巻）が遊べるようになる。
●スーパーモード
：1周目を100万点以上でクリアすると遊べるようになる。このモードでは、6段ジャンプが可能で、L1を押しながら移動でダッシュできる。また、アイテムの配置も毎回異なっている。



新型くるりんPA!

●いきなりエンディング
：MUSIC TESTの画面で、✚上、上、下、下、上、下、下とコマンド入力。これで、エンディングテストの画面に切り替わるので、エンディングを見たいキャラを決定すればOK。
●隠しキャラ
：タイトル画面でゲームのロゴが上から落ちてくる瞬間に✚キーを時計回りに1回転するように入力する。これで、隠しキャラのパロパル国王とミスターユッキーを使うことができる。

新スーパーロボット大戦

●隠しマップ
：宇宙編か地上編のどちらかのクリアデータを残しておき、もう一方をクリア。エンディング前にもう一方のクリアデータがあるか聞いてくるので、先にクリアしたデータをロードする。
●ハイネル＆ヒイロを仲間にする
：①ハイネル／地上編19話の選択肢で「防御」を選択。次の20話で健一がハイネルを3回説得。②ヒイロ／まず宇宙編の29話と32話で、ゼクスをヒイロで倒す。次に34話で味方が1人ゼクスに倒される。すると、ヒイロが登場し仲間になる。
●レイズナーMkⅡが登場
：地上編25話で、死鬼隊の誰かが大空魔竜を攻撃すると発生するイベントを起こさなければOK。その後33面で登場する。

新日本プロレスリング闘魂烈伝2

●隠しキャラ
：タイトル画面で、それぞれのキャラに対応するボタンを押し、次に㋝を押す。その後ゲームを始めればOK。隠しキャラとそれに対応するボタンは以下の通り。①ストロングタイプの猪木／△。②対ヘビー級ライガー／◎。③坂口征二／⊗。④タイガーマスク／□。⑤ペガサスキッド／L1。⑥田中リングアナ／L2。⑦馳浩／R1。⑧タイガー服部／R2。
●1／60モード
：まずは✚右上＋L1＋L2＋R1＋◎＋□＋㋝＋㋜すべてを押しながらゲームを立ち上げる。そしてメニュー画面になったら、試合形式の「シングル」にカーソルを合わせてL1＋L2＋R1＋R2を押しながら㋜を押す。これで、キャラの動きが秒間60フレームで動くようになる（ただし、リング以外の背景は非表示）。

水滸演武

●隠しキャラ
：まずはモード選択画面で「スペシャルモード」を選ぶ。そしてタイトル画面になったら、✚上、下、左、右、上、下、右、左、L2、R2の順にコマンドを入力する。ここで声がしたら成功で、この後2P対戦モードを選ぶと、隠しキャラの溝口誠を使用することができるようになっている。

スーパーパズルファイターⅡX

●隠しキャラ
：キャラ選択画面でカーソルをモリガンに合わせ、以下のように入力して決定する。なお、コマンドは1P側の場合。2P側で入力するときは、最初のカーソル位置をフェリシアに合わせ、コマンドを左右逆に入力すること。①ダン＆デビロット／㋝を押しながら✚左、左、左、下、下、下と入力し決定。決定したときの残りタイムが10ちょうどならデビロットが登場し、それ以外の場合だとダンが登場する。②豪鬼／㋝を押しながら✚下、下、下、左、左、左と入力し決定。③おフダ／㋝を押しながら✚右を押して決定。④アニタ／㋝を押しながら✚右、右と入力し決定。

スーパーパンコレクション

●ステージセレクト
：「SUPER PANG」のツアーモードか、「PANG！3」のノーマルモードを選択するときに✚下を押しながら決定する。

スーパーフットボールチャンプ

●顔デカモード
：ACEセレクトのとき、L2＋△＋◎を押せばデカ頭モード、同じくR2＋⊗＋◎を押せばデカ足モードになる。

進め!対戦ぱずるだま

●ボスを使う
：2人プレイでのキャラ選択画面で、「？」の部分にカーソルを合わせ、㋜を押しながら以下の使いたいボスキャラ別のコマンドを入力。①珍／✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎。②市場／✚下、下、上、上、右、左、右、左、◎、⊗。③奥方／◎、⊗、✚右、左、右、左、下、下、上、上。④服田裏／㋜を押し、1秒間に⊗を10回以上連打。

まんが／千葉県 都賀渉さん

スターグラディエイター

●隠しキャラ

：隠しキャラを使う方法は以下の通り。なお、文中の記号は、A＝A攻撃、B＝B攻撃、K＝K攻撃、G＝ガードボタンに対応している。設定を変更している場合は、変更した先のボタンを押すこと。①ビルシュタインを使う／㋝を押しながらカーソルをゴアに合わせ、G、K、G、K、A、A、A、B、B、B、G＋Kと入力する。②河童／ビルシュタイン使用コマンド入力後、㋝を押しながらハヤトにカーソルを合わせ、K、A、B、A、G、A、B、A、K、A、G＋Bと入力。③ブラッド／ビルシュタインと河童が使用できる状態で、㋝を押しながらカーソルをビルシュタインに合わせG、A、G、A、G、A、その後河童に合わせK、B、K、B、K、B、L1＋R1。

スターブレードα

●連射モード

：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、◎、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで1度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

●無限コンティニュー

：タイトル画面で✚上、右、下、左、⊗、⊗、⊗と素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。ただし、コマンド入力後からデモが始まるまで、何もボタンを押さないこと。

ステークスウィナー

●馬増殖

：パスワード持ち込み画面で以下のように入力。繁殖牝馬／「せいきくすのつのだたじまよしとあんどみないまさとこじまやすおえいじゆたか」。種牡馬／「しかとくにひひとしかつはしげひきくさひがしびことゆたかおかべすたあまつき」

●所持金増殖

：タイトル画面で✚右を2回、下を3回、左を4回、上を5回、㋝。これで、最初の所持金が10億円に増加している。

ストリートファイターコレクション

●隠しキャラ

：①真・豪鬼／キャラ選択画面でカーソルを豪鬼に合わせて㋜を5回入力。②キャミー／アーケードモードでベガを使ってトップスコアを取ったら、ネームエントリー画面で「CAM」と入力。次にVSモードのキャラ選択画面でカーソルをベガに合わせて㋜を2回入力。③色違いサクラ／キャラ選択画面でカーソルをサクラに合わせて㋜を5回入力。

ストリートファイターZERO

●隠しキャラ

：キャラ選択画面で、カーソルを「？」の部分に合わせて、L2を押しながら以下のコマンドを入力。1P側か2P側かで入力するコマンドが変わるので注意。なお、カッコ内のボタンは色違いのキャラを選択するときに押す。

ベガ（1P）：✚左、左、下、下、左、下、下、□＋△（or◎＋⊗）

　　（2P）：✚右、右、下、下、右、下、下、□＋△（or◎＋⊗）

豪鬼（1P）：✚左、左、左、下、下、下、□＋△（or◎＋⊗）

　　（2P）：✚右、右、右、下、下、下、□＋△（or◎＋⊗）

ダン　　：△、□、⊗、◎、△（or△、◎、⊗、□、△）

●ドラマティックバトル

：難易度5以上でクリアすると、ゲームメニューに2対1で戦う「ドラマティックバトル」モードが追加される。

●勝ちセリフ選択

：キャラが勝ってから勝ちポーズまで、✚キーのどれか1つと、□＋△、□＋⊗、⊗＋◎、△＋◎のどれか1つの組み合わせを押しっぱなし。✚キーとボタンの組み合わせによって、勝ちセリフが決定される。

●COMダンの乱入

：ゲーム中コンティニューしないで勝ち進み、上のウラワザを使って、同じ勝ちセリフを5回連続して出す。

ストリートファイターZERO2

●真・豪鬼を使う

：キャラ選択画面で、豪鬼にカーソルを合わせ、㋝。その後カーソルをアドン→春麗→ガイ→ロレント→さくら→ローズ→バーディ→豪鬼→ベガ→ダン→豪鬼の順に合わせていき、最後の豪鬼のところで㋝を押しながら決定する。

●オートガード用カラーを使う

：キャラ選択画面のとき□＋⊗（または△＋◎）で決定する。すると、マニュアルモードでもオートガード用カラーのキャラクターを使用することができる。

●春麗の衣装変え

：キャラ選択画面でカーソルを春麗に合わせ㋝を3秒以上押したまま決定する。

スナッチャー

●スペシャルメニュー

：まずはオプション画面に入り、㋜。その後✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力すると、「スペシャルメニュー」に入ることができる。また、「スペシャルメニュー」中に上と同じコマンドを入力すると、オープニングを見ることもできる。

●エンディングをもう1度

：エンディング後、✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎。すると、✚の上下でエンディングビジュアルを見ることができる。

スペースグリフォンVF-9

●レベルを上げる

：ゲーム中いつでもいいので、△＋⊗＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚上を押す。すると自分のレベルがどんどん上がっていく。

●武器無限使用

：上のワザと同様に、ゲーム中いつでもいいので□＋△＋⊗＋R1＋R2＋L1＋L2を押す。

スマッシュコート

●4人の挑戦者を使う

：タイトル画面でL2＋R2＋㋝を押しながら△、⊗、□、◎、⊗、△、◎、□、□、◎、⊗、△、◎、□、△とコマンド入力。すると、エキシビジョンモードで4人の挑戦者を使える。

●顔デカモード

：まずは◎＋⊗＋△＋□を押しながらオプションモードに入り、「BGM」にカーソルを合わせてさらに✚下を押す。すると一度カーソルの表示が消えるので、ここで✚右を押す。このとき音が鳴ったら成功。後は普通にゲームを始めると、試合中の選手の顔が大きくなっている。

●いきなりエンディング

：タイトル画面で㋝を5回押す。

セイバーマリオネットJ

●隠しキャラ

：キャラ選択画面でL1、R1、L2、R2と3回繰り返し入力。

●隠しパーツ

：パーツ選択画面でR2、L2、R1、L1と3回繰り返し入力。

ゼイラムゾーン

●お得なコマンド

：タイトル画面で素早く✚下、◎、右、□、上、⊗、左、△。これで2P対戦モードが可能に。また、同じくタイトル画面で素早く✚右、右下、下、左下、左＋△と入力すると、一部を除いた敵キャラを使い通常のゲームをプレイすることが可能になる。

ゼビウス3D／G⁺

●隠しキャラ

：①平八＆ポール／タイトル画面で✚左＋◎＋⊗＋㋜でゲーム開始。その後、自機が変形するまでボタンは押したままにする。1P側なら平八、2P側ならポールになる。②ブラックソルバルウ／タイトル画面でL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を押したまま㋜を押す。③SDソルバルウ／コンフィグ画面でL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を押したままEXITし、そのままゲームを始める。

まんが／青森県　くめた夏緒さん

ゼロディバイド

●ボスを使う

：①ズール／初期キャラ８体すべてでクリアする。②イクストル／難易度ノーマル以上でノーコンティニュークリアする。

●隠しゲーム

：２Ｐ側の㋜＋㋝を押しながら電源を入れる。すると「タイニーファランクス」が遊べる。このとき、◎を押してコンフィグに入って、そのまま◎ボタンを押しながらＳＰＥＥＤにカーソルを合わせて✚左上＋L2＋R2＋△と入力すると無敵になる。また、コンフィグ画面の「ＫＥＹ　ＣＯＮＦＩＧ」にカーソルを合わせ✚左上＋△を押しながら◎と入力すると面セレクトができる。

●１／６０モード

：プレイ時間が100時間を超えていて、プレイヤーが５ヒットコンボ以上を出している状態で、オプションの「ＤＪ」をオンにしておく。そしてオプションモードの「ＭＡＴＣＨ　ＰＯＩＮＴ」にカーソルを合わせてL1＋L2＋R1＋R2を押しながら✚下を押していく。画面の右下に「ＳＨＡＤＯＷ　ＯＢＪ」と表示されたら成功。この状態でゲームを開始すると、秒間60フレームで動く。

●ＮＥＣＯ登場

：プレイ時間が24時間を超えていると、１Ｐモードプレイ中、低確率で乱入してくる。また、イクストル使用可能のときノーコンティニューでズールを倒し、イクストルとの戦闘直前の画面でL1＋L2＋R1＋R2を押しながら決定すると、ＮＥＣＯが登場する。

●ＮＥＣＯを使う

：ズールとイクストルを使って、それぞれ１Ｐモードをクリアすると、ＮＥＣＯを使用することができるようになる。

●その他ミニネタ

：①デジタルNECOマンガ／イージーモードをノーミス、ノーコンティニューでクリア後、タイトル画面で２Ｐ側のL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を押しながら㋜でオプションに入る。②隠し画面／プレイ時間が200時間を超えてからオプションに入る。

ゼロディバイド2

●隠しキャラ

：１度クリアするとＮＯＸとＥＶＥが使える。さらにどちらかのキャラを使ってクリアするとＮＥＣＯとＭＯＤＯＫＩが使える。

●隠しモード

：ゲームクリア後、「ＳＴＯＲＹ」に合わせて㋝を押しながら始めるとストーリーが変化する。

ゼロヨンチャンプ DooZy-J

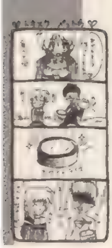
●ミニネタいろいろ

：①７７７／ミニゲームのスロットが回っている最中に㋜を押してポーズをかけて、✚上＋L1＋㋝＋△を押すと、必ず「７７７」になる。②「新城」を使う／アームチャンプのＶＳモードで２Ｐキャラを選択するとき㋜を押しながら決定する。

●名前入力で……

：ゲーム開始時に以下の名前を入力。①小説風ＡＶＧをプレイ／名字を「ＳＯＵＮＤ！」名前を「ＮＯＶＥＬ！」。②初期所持金が最大／名字か名前を「ちゃりちゃり」。③全アイテムの所持／名字か名前を「サンキューー」。④パートナーの感情値最大／名字か名前を「クルクルッ！」。⑤レース中に㋜でロケットエンジン使用可能／名字か名前を「うっひょぉ！」。⑥鑑賞モード／名字を「ＣＨＲ－ＢＧ」でキャラ＆背景、「ＢＧＭテスト」にするとＢＧＭを鑑賞できる。

ソウルエッジ



●隠しキャラ使用条件

：①ソウルエッジ／全キャラ初期装備でアーケードモードをクリアするか、プレイ時間が20時間を超える。②ソン・ハンミョン／全キャラでクリアした後、黄、ソン・ミナの順でアーケードモードをクリア。③ＳＯＰＨＩＴＩＡ！（鎧なしソフィーティア）／エッジマスターモードでソフィーティアを使い、全８本の武器を入手。④ＳＯＰＨＩＴＩＡ!!（水着ソフィーティア）／エッジマスターモードですべての武器（全80本）を入手。⑤ＳＩＥＧＦＲＥＩＥＤ！（イビルジーク）／エッジマスターモードでジークフリートを使い、全８本の武器を入手。

●エンディング分岐条件

：御剣は✚キーで弾を避け、□で種子島を斬る。ほかのキャラは、以下の各キーをエンディング中に連打すること。ソン・ミナ＆ヴォルド／✚下、上の繰り返し。ソフィーティア／✚右。タキ／×。ロック＆ジークフリート／△。李＆黄／□。

●究極の武器入手場所

：セルバンデスを倒した時点で、そこから移動できるどちらかの場所に８本目の武器が隠されている。

卒業VACATION

●お得なコマンド集

：①「神経衰弱探検隊」／ゲーム選択後、ルールが表示される前からL1＋R1＋㋝＋㋜を押し続けると、１枚を除いてすべてのカードが同じ数字になる。②「藪を突き進め」／①と同様にL1＋R1＋✚上＋△を押し続けるとゴール地点が見える。③「私の想いは竿の先」／①と同様にL1＋R1＋㋝＋㋜を押し続けると、珍しい魚が釣れて女の子の好感度がアップ。④降ヤシ確率100％／①と同様にL1＋R2を押し続けると、パワー最大でヤシの木を蹴られる。また、㋝を押すと自動的にガードする。⑤「矢印まかせ探検隊」／イベントのマスに止まったときR1を押し続けると、チビキャラが消えて矢印が見やすくなる。⑥「小島の洞窟」／洞窟の分かれ道を選ぶときにL1＋L2＋R1＋R2を押すと、自動的に安全な道を選ぶ。

ダイ・ハード トリロジー

●「ダイハード３」の隠しコマンド集

：ゲーム中にポーズをかけてR2を押しながら以下のコマンドを素早く入力する。なお、◎を押すとポーズが解除されるので、コマンドの中に◎が含まれるモノは、◎を押すたびにポーズをかけ直すこと。①残機無限／✚左、◎、上、下、□、右。②ターボ最大／◎、◎、□、□、✚下、下、×、×。③ジャンプ／◎、✚右、下、□、△、左（ターボボタンでジャンプが可能に）。④車の巨大化／✚左、△、右、下。④キャラの顔が同じになる／◎、✚下、下、△、×、□。５スピードダウン／◎、✚下、下、□、右。

タイムクライシス

●隠しオプション

：タイトル画面「Ｒ」の文字の穴の部分を１回撃つ。次に、「ＴＩＭＥ」のあとの照準（＋印）の真ん中を２回撃つと、隠しオプションが出現。

第4次スーパーロボット大戦S

●隠しキャラ

：①シルキー・マウ／シナリオ「大将軍ガルーダの悲劇」で、マップの左下から上へ１つ、右へ２つの位置にショウを待機させると仲間になる。彼女を仲間にしておくと、シナリオクリア後サーバインかズワウス（どちらか１つ）を入手できる（ただし、ダンバインはなくなる）。②クエス・パラヤ／シナリオ「マーズコネクション」で、マップ左上から下へ６つ、右へ８つの位置にアムロを待機させると仲間になる。

●特殊誕生日

：主人公作成で、特定の誕生日と血液型の組み合わせによって普通とは違った精神コマンドを覚える。その組み合わせは以下の通り。コマンドの横にある数字は、覚えるレベルを表している。

１月29日Ｂ型：加１、根３、熱９、て16、閃20、奇39。
２月９日Ａ型：探１、加８、攪13、隠18、再28、奇39。
３月13日Ｂ型：加１、威５、熱20、自30、気40、奇45。
４月11日Ｏ型：加１、閃５、幸10、気20、熱20、奇35。
４月29日Ａ型：自１、加５、必40、気42、魂45、覚48。
６月25日AB型：気１、熱５、集５、足16、魂30、覚45。
８月12日Ａ型：幸１、気１、覚20、攪30、魂50、奇45。
９月２日Ｏ型：補25、信25、閃25、隠25、攪25、奇25。
11月11日Ｂ型：熱１、閃１、加４、幸10、自12、奇25。
11月16日AB型：足１、熱３、閃５、幸８、気17、魂37。
12月24日Ｂ型：集１、加２、閃４、て８、鉄10、魂27。

＊加＝加速、根＝根性、熱＝熱血、て＝手加減、閃＝閃き、奇＝奇跡、探＝探索、攪＝かくらん、隠＝隠れ身、再＝再動、威＝威圧、自＝自爆、気＝気合い、幸＝幸運、必＝必中、魂＝たましい、覚＝覚醒、補＝補給、信＝信頼、足＝足かせ、集＝集中

まんが／岡山県　宇野由子さん

タクティクス オウガ

●ミュージックモード

：ゲーム開始時の名前入力画面で「Music_On」と入力すると、エンディングの曲を含む全44曲を聴くことができる。

WWFインユアハウス

●お得コマンド5選

：ゲーム中にポーズをかけ、以下のコマンドを入力。①相手が動かなくなる／✚左、左、上、下、R2。②攻撃力アップ／✚上、上、L1、L2、下。③攻撃力ダウン／✚下、上、L2、右、左。④無敵／R2、L2、R2、L2、R1。⑤コンボメーターの溜まりが速くなる／R1、L2、R2、L2、✚右。

ダブルドラゴン

●ボスを使う

：キャラ選択画面で、ビリー→マリアン→チェンフー→ジミーの順にカーソルを3～5秒ずつ止めていく。すると、キャラクター選択用の枠が2つ増えて、2人のボスキャラが使用できる。

●キャラの大きさ変更

：COM戦か2P対戦のとき、ゲーム中㋜を押してポーズ状態にして、△、□、○のどれかを押すと、キャラのサイズを変更できるようになる。×を押せば元に戻る。

ダライアス外伝

●隠しコマンド

：タイトル画面で以下のコマンドを入力。①連射モード／L1を押しながら△、○、×、□、△、○、×、□、△。②難易度最高／R1を押しながら✚上、右、下、左、上、右、下、左、上。③クレジットを8にする／L1＋R1を押しながら△、□、×、○、△、✚上、左、下、右、上。以上はすべて併用可能。

チーズィー

●隠しコマンド

：パスワード入力画面で×、×、□、○と入力すると面セレクトが、△、○、△、□で面セレクト＆無敵モードが使える。面セレクトの使い方は、パスワードを入力したあとにオプション画面に移って、メニューの1番下にカーソルを合わせればよい。

チャンピオンレスラー実況ライブ

●隠しキャラ

：タイトル画面で✚上、右、下、左、○、○、□、□と入力すると、キャラ選択のとき「無道」が「須藤　玲司」になる。同様に、タイトル画面で□、□、○、○、✚左、下、右、上と入力し「藤岡　竜」を選択すると、「アンソニー猪本(仮名)」に変わる。どちらのキャラも、すべてのモードで使用できる。

ツァイトガイスト

●ステージセレクト

：オプション画面で㋝、R2、L1、□の順に入力。すると画面の左上に数字が現れるので、これを遊びたいステージに合わせる。その後㋜を押せば、選んだステージから開始できる。

TWISTED METAL EX

●隠しコマンド

：以下のコマンドをゲーム中に入力。①シールド／✚上、上、右。②自機がジャンプ／✚上、上、左。③自機が透明になる／✚右、下、左、上。④機銃の強化／R2を押しながら✚上、下、左、右、右、左、下、上。⑤武器とエネルギーの交換が可能／✚下、上、右、左、上、上、下、下。⑥武器が無制限／R2＋L2を押しながら✚上、下、左、右、右、左、下、上。⑦無敵／L1＋L2＋R1＋R2を押しながら✚上、下、左、右、右、左、下、上。

●隠しコマンド（攻撃系）

：以下のコマンドをゲーム中に入力。①地雷を設置／✚右、左、下。②冷凍光線／✚左、右、上。③火炎弾／✚右、左、上。④背後攻撃／✚左、右、下。⑤強力な誘導弾を撃てる／ナパームを2個装備した状態でL2を押しながら✚上、下、下、左、左、左、右、右、右。

ツインビー対戦ぱずるだま

●ミニネタ2本

：①すばやくコンティニュー／コンティニュー画面になったら㋝を押す。②隠しエンディング／難易度を3以上にして、ハードモードをノーコンティニュークリア。

DESCENT

●隠しコマンド

：ゲーム中に以下のコマンドを入力。①色が変になる／□、△、○、○、□、△、□、×、△、×、□、△。②シールド回復／△、△、×、□、△、○、△、×、□、×、△、×。③ターボモード／□、△、○、□、○、×、□、×、○、△、□、×。④画面が明るくなる／□、△、○、□、□、×、○、△、□、○、×、△。

デストラクションダービー

●無敵

：ネームエントリーの画面で、「！DAMAGE！」と入力する。

●隠しコース

：まずはモード選択画面で「チャンピオンシップモード」を選んで、名前を入力する画面になったら「REFLECT！」と入力する。その後、モードを「タイムトライアル」などの、コースを自由に選択できるモードに変更し、コース選択画面に入る。すると、選択画面に「？」という謎のコースが追加される。

デストラクションダービー2

●すべてのコースを選択

：「WRECKING RACE」か「STOCK CAR RACE」で「CHAMPION SHIP」を選択し、ネームエントリーで「MACSrPOO」と入力。次に最初のメニューまで戻り、「STOCK CAR RACE」を選ぶ。最後に「PRACTICE」を選ぶと、すべてのコースで遊べる。

出たなツインビーヤッホー！

●ステージセレクト

：「出たな！　ツインビー」モードで、573,000点以上のハイスコアを出す。その後、わざとゲームオーバーにしてタイトル画面に戻り、再びゲームスタート。メローラ姫が話しているオープニング画面になったら、L1＋R1を押しながら✚上下でステージを変更できる。

●ステージを飛ばす

：「ツインビーヤッホー」モードで、573,000点以上のハイスコアを出す（難易度はなんでもよい）。そして、ゲーム中にポーズをかけて✚左、左、右、右、下、上、下、上、○、○、□、□、△、×、△、×、△、△と入力すると、次のステージにスキップする。

鉄拳

●中ボスを使う

：途中でキャラを変えずにクリアすると、中ボスが使えるようになる（登場する中ボスは、クリアしたキャラごとに違う）。

●ギャラガウラワザ集

：ロード中に遊べる「ギャラガ」を18.5秒以内にクリアするか、無駄弾5発以内でパーフェクトを取ると次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連射することが可能。さらに、撃ち落とした数が表示されている間に㋝を押せばその面からコンティニューできる。

●平八を使う

：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで1Pモードをクリアする。

●簡単デュアルファイター

：2P側のコントローラで✚上＋×＋△＋L1を押したまま電源を入れる。すると「ギャラガ」の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このウラワザを使うと、次にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなる。

●デビルカズヤを使う

：ロード中に遊べるおまけゲームの「ギャラガ」で、全8面をコンティニュー1回以内でクリアする。その後1Pモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせて㋜で決定する。

まんが／神奈川県　ホワイナナちゃんさん

鉄拳2

●中ボスを使う

：通常のキャラでアーケードモードをクリアする。すると、その通常キャラに対応した中ボス（8人目に出てくる敵キャラ）が使えるようになる。難易度や試合数、試合時間は自由に設定してもＯＫ。また、コンティニューしたときキャラを変更しても良い。通常のキャラ10人分、全部で10回クリアすれば、すべての中ボスを使えるようになる。

●ロジャー＆アレックス乱入

：アーケードモードの3試合目で、「グレイト勝ち」する（自分の残り体力が少ない状態で勝つ。「グレイト！」という声がしたら成功)。すると次の試合でロジャーかアレックスのどちらかが乱入してくる。

●ロジャー＆アレックスを使う

：コンティニュー回数は関係ないので、とにかく上記の方法で乱入させたロジャー（またはアレックス）に勝つ。その後デビルカズヤを倒してクリアすれば、使用できるようになる。１Ｐ色を選べばロジャーに、２Ｐ色を選べばアレックスになる。

●カズヤを使う

：中ボス8人を使用できる状態にして、中ボスの誰かを使ってアーケードモードをクリアする。

●デビルカズヤを使う

：中ボスすべてとカズヤが使用できる状態にしておいて、カズヤを使ってアーケードモードをクリアする。

●タキシードカズヤを使う

：上の方法で全23キャラを使用可能な状態にして、キャラ選択中カズヤにカーソルを合わせて㋜を押す。

●でかモード＆ドでかモード

：中ボス全員を使用できる状態で、キャラを選んだら、ロード中㋝を押し続ける。するとキャラの頭が大きくなる。その後、次の試合で同じコマンドを入れると、さらに頭が大きくなる。

●ワイヤーフレームモード

：全キャラ使用可能状態で、L1＋L2を押しながらキャラを決定する。すると、自分のキャラがワイヤーフレーム状態になり、さらに自キャラを背後から見た視点でゲームをすることができるようになる。このとき、画面左上には敵との位置関係を示すレーダーも表示される。

●浮きが大きくなる

：全キャラ使用可能な状態で、キャラを選んだらロード中✚上を押し続ける。これで、相手を浮かせるワザ（空中に吹き飛ばす）を入れると、普段より高く浮き上がる。

●エンディングを見る

：全キャラが使用可能なデータの入ったメモリーカードを差しておき、✚右上＋◎＋⊗＋㋝を押しながらゲームを立ち上げる。画面が切り替わるまでボタンは押し続けること。ただしコマンド入力の際は２Ｐ側のコントローラをはずしておくこと。

DX人生ゲームⅡ

●名前入力

：ゲーム開始時に「自分で作成」を選び、名前入力の画面で「タカラ!?」と入力すると、すべてのパラメータが最大になる。

伝説のオウガバトル

●サウンドテスト

：名前入力画面で「ＭＵＳＩＣ／ＯＮ」と入力。

●隠しマップ

：名前入力画面になったら名前を「ファイアクレスト」と入力。すると、１マップ限りだが、プリンセスなど強力な隠しキャラを使える隠しシナリオで遊ぶことができる。

天地を喰らうⅡ

●スペシャルモード

：タイトル画面でR1、◬、L1、◫、⊗、◎、R1。タイトルの色が青くなれば成功。このモードでは、ジャンプ中✚下＋攻撃で叩きつけ攻撃を出すことが可能。また、張飛は素早く✚上、下、左、右＋攻撃で連携必殺技が出せ、そのほかのキャラは素早く✚下、上、下、上＋攻撃で特殊な必殺技が出せる。

DOOM

●6大コマンド

：①無敵／ゲーム中にポーズをかけて✚下、L2、◫、R1、右、L1、左、◎と入力し、ポーズ解除。②すべての武器所持／ゲーム中にポーズをかけて⊗、◬、L1、✚上、下、R2、左、左と入力し、ポーズ解除。③マップ選択／ゲーム中にポーズをかけて✚右、左、R2、R1、◬、L1、◎、⊗と入力しポーズ解除。④壁が透ける／ゲーム中にポーズをかけてL1、R2、L2、R1、✚右、◬、⊗、右と入力し、ポーズ解除。⑤全体マップ表示／ゲーム中にポーズをかけて◬、◬、L2、R2、L2、R2、R1、◫。⑥敵の位置表示／ゲーム中にポーズをかけて◬、◬、L2、R2、L2、R2、R1、◎。

トゥームレイダース

●弾数無限

：ゲーム中いつでもいいので㋝を押して「ＴＯＯＬＳ」画面を表示させる。そこでL1、R1、L2、R2、L2、R1、L1、㋝と入力。これで、すべての武器が揃っていて、弾数も最大の状態になる。このコマンドは何度でも使えるので、事実上弾数は無制限。

峠MAX

●隠し車

：クラス選択画面で、カーソルをクラスＡに合わせてL1を押しながら◬、次にクラスＢにカーソルを合わせてL1を押しながら◬、最後にクラスＣにカーソルを合わせてL1＋R1を押しながら◬。これで、選べる車種が7台も増える。

闘神伝

●隠しキャラを使う

：ガイア／左右から文字が飛んでくるとき１Ｐ側で✚下、右下、右＋◫と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、キャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればＯＫ。ショウ／ガイア使用コマンドを入力して、１度戦闘デモを見る。次にタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに２Ｐ側で素早く✚右、下、右下＋◫と入力する。このとき、声が鳴ったら成功。キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定すればよい。

闘神伝2

●ボスキャラを使う

：タイトル画面でゲームモードの項目が左右から飛んでくるときに、素早くL1、L2、◬、R1、R2、◫と入力する。音が鳴ってカーソルの色が黄色から青に変われば成功。これで、キャラ選択画面のランダムセレクト（「？」にカーソルを合わせる）の欄に、ボスキャラのウラヌスとマスターが登場するようになる。

●隠しキャラを使う

：まずは、ゲームモードの項目が左右から飛んでくる間に素早くL1、L2、◬、R1、R2、◫と入力し、ウラヌスとマスターを使用できるようにしておく。このあと、再びタイトル画面になったらゲームモードの項目が左右から飛んでくる間に、今度は２Ｐ側で素早く◫、R2、R1、◬、L2、L1と入力する。音が鳴ってカーソルの色が青から赤くなれば成功。これで、キャラ選択画面のランダムセレクトの部分に、隠しキャラであるショウとヴァーミリオンが登場するようになる。

●「？」で自由に選択

：キャラ選択画面で「？」にカーソルを合わせ、㋝を押す。すると「？」のルーレットをコマ送りすることができるので、簡単に好きなキャラを選ぶことができる。上のボスキャラ、及び隠しキャラ使用のウラワザと併用すると、簡単にボスキャラなどが選べるので便利。

●簡単「闘神奥義」

：まずは隠しキャラが選択できる状態にして、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に１Ｐ側でR1、R2、◫、L1、L2、◬と入力する。音が鳴ってカーソルの色が緑になれば成功。後は試合中ＬＲボタンに設定されている必殺技ボタンをすべて同時に押せば、闘神奥義を出せる。

下巻に続く！

まんが／神奈川県 秋月えまさん

電撃攻略Station SPECIAL Vol.6は
下巻に続きます!!

まんが/岩瀬さとみ

電撃攻略Station SPVol.6下巻と本誌Vol.65もヨロシク

攻略SPVol.6下巻が付録につくのは来年1月30日発売のVol.66。次号は来年1月16日発売のVol.65。つまり1号間があきます。が……ぬかりはありません。次号はメモリーカードシールが付録。しかも! 攻略SPと完全連動! この付録に収録されているタイトルがバッチリです。名付けて「メモリーカードシール攻略SP版」。ご期待下さい。

電撃プレイステーション　1/16号付録

電撃攻略Station　SPECIAL

Vol.6　上巻

■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
■発売元／主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2－9
©Media Works 1998　PRINTED IN JAPAN